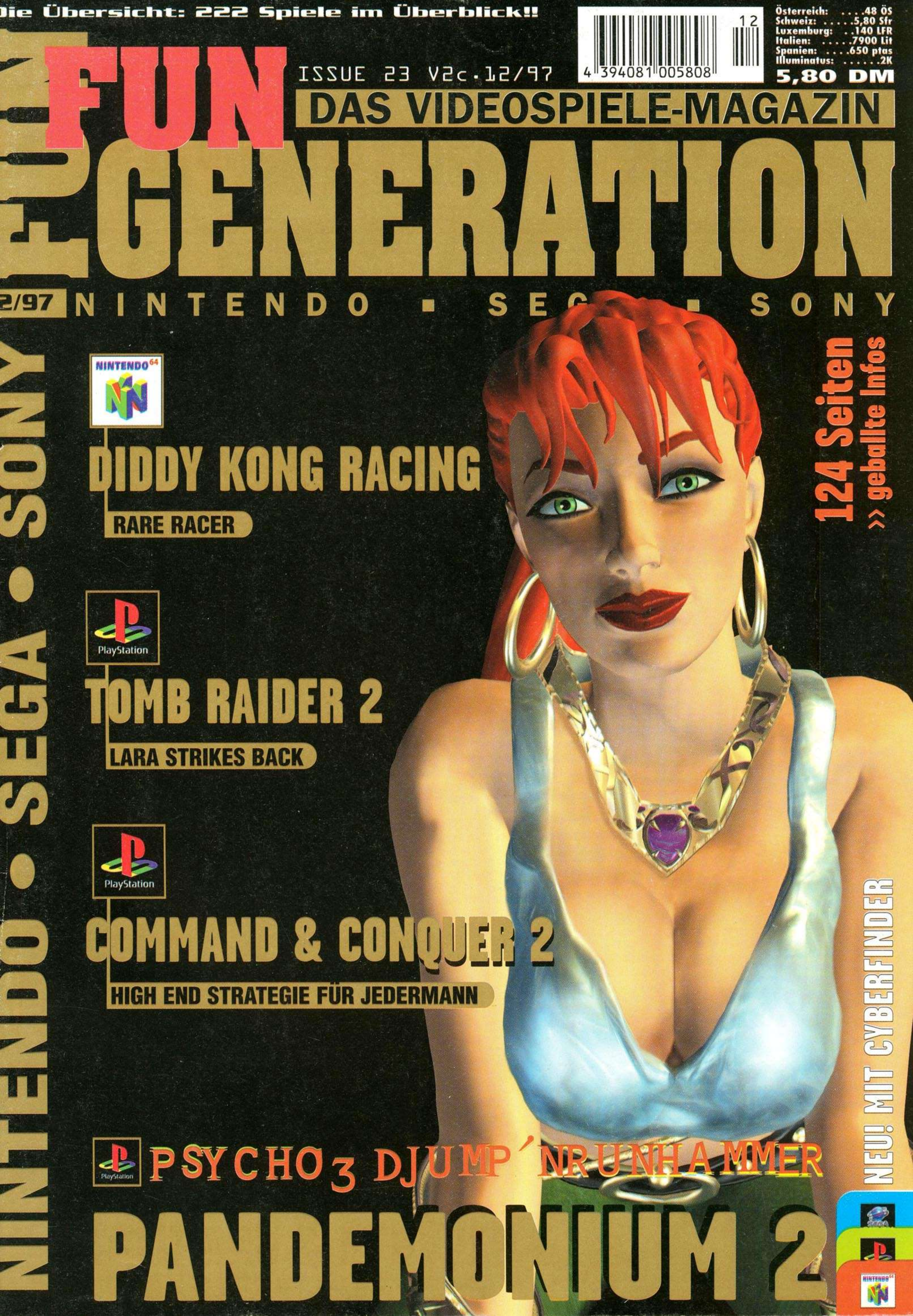

Die Übersicht: 222 Spiele im Überblick!!
FUN GENERATION
ISSUE 23 V2c.12/97
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: ..140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: .....650 ptas
Illuminatus: 2K
5,80 DM
4 394081 005808 12
12/97
NINTENDO • SEGA • SONY
NINTENDO • SEGA • SONY
124 Seiten
>> geballte Infos
DIDDY KONG RACING
RARE RACER
TOMB RAIDER 2
LARA STRIKES BACK
COMMAND & CONQUER 2
HIGH END STRATEGIE FÜR JEDERMANN
PSYCHO3DJUMP'NRUNHAMMER
PANDEMONIUM 2
NEU! MIT CYBERFINDER

Theo Kranz Versand

0931 / 3545222
........oder 0180 / 5211844





PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION .289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SONY PLAYSTATION - SILVER .323,-
- WIE OBEN, ABER: 2 CONTROLLER + MEMORY CARD
- CONTROL PAD ORIG. .44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL .59,-
- ANTENNENKABEL .39,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL .84,-
- HYPERBLASTER PISTOLE .59,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN) .119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD .59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS .29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG. .39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS .69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS .109,-
- NAMCO NEGCON PAD .89,-
- ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD .89,-
- ACE COMBAT 2 (NOV) .89,-
- ACTUA TENNIS .89,-
- AGENT ARMSTRONG .84,-
- ARK OF TIME .84,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS .74,-
- AUTO DESTRUCT (DEZ) .89,-
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 (NOV) .84,-
- BALLBLAZER CHAMPIONS .89,-
- BAPHOMETS FLUCH 2 (DEZ) .89,-
- BROKEN HELIX .99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 .79,-
- BUG RIDERS (NOV) .84,-
- BUST A MOVE 3 .59,-
- CART INDY CAR (DEZ) .89,-
- CASTLEVANIA .94,-
- COLONY WARS (NOV) .89,-
- COMMAND & CONQUER 2 (NOV) .99,-
- CONSTRUCTOR (NOV) .89,-
- COOL BOARDERS 2 (JAN) .109,-
- COURIER CRISIS (NOV) .89,-
- CRASH BANDICOOT 2 (DEZ) .89,-
- CROC .89,-
- DEVIL'S DECEPTION .84,-
- DISCWORLD 2 (NOV) .89,-
- DREAMS (NOV) .89,-
- DYNASTY WARRIORS (NOV) .89,-
- EXPLOSIVE RACING (NOV) .89,-
- FIFA SOCCER '98 WM QUALIF(NOV) .89,-
- FIGHTING FORCE .99,-
- FINAL FANTASY VII (NOV) .109,-
- FORMEL 1 97 .109,-
- FORMULA KARTS .99,-
- FROGGER (NOV) .89,-
- G-POLICE .109,-
- GRAND AUTO THEFT (NOV) .89,-
- HEAVEN'S GATE .89,-
- HERC'S ADVENTURE (NOV) .89,-
- HERCULES .89,-
- JERSEY DEVIL (NOV) .94,-
- KICK OFF '97 .99,-
- KURUSHI .84,-
- LUCKY LUKE (NOV) .94,-
- MADDEN NFL '98 .89,-
- MAGIC THE GATHERING (NOV) .89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) .89,-
- MASS DESTRUCTION .84,-
- MEGA MAN 8 (JAN) .89,-
- MDK (NOV) .89,-
- MICRO MACHINES V3 .79,-
- MIDNIGHT RUN .99,-
- MONOPOLY .89,-
- MONSTER TRUCKS .89,-
- MOTO RACER .89,-
- MOTOR MASH (NOV) .89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE .79,-
- MYST 2 - RIVEN (DEZ) .94,-
- NASCAR '98 .89,-
- NBA LIVE 98 (NOV) .89,-
- NBA HANGTIME .99,-
- NHL 98 .89,-
- NHL BREAKAWAY .84,-
- NHL OPEN ICE .99,-
- NHL POWERPLAY HOCKEY 98(NOV) .84,-
- NIGHTMARE CREATURES (JAN) .89,-
- NOTE .84,-
- NUCLEAR STRIKE .89,-
- OVERBOARD .89,-
- PANDEMONIUM 2 (NOV) .84,-
- PANZER GENERAL II .89,-
- PARAPPA THE RAPPER .79,-
- PAX CORPUS .94,-
- PGA TOUR '98 .89,-
- POWERSLIDE .89,-
- POWER SOCCER 2 (DEZ) .89,-
- RAPID RACER .89,-
- RESIDENT EVIL DIRECT. CUT (NOV) .84,-
- RISIKO (NOV) .89,-
- ROCK 'N' ROLL RACING 2 (NOV) .89,-
- ROSCO MCQUEEN .89,-
- SHADOW MASTER (DEZ) .89,-
- SIGN OF THE SUN .84,-
- STREETFIGHTER EX PLUS (NOV) .89,-
- SUPER FOOTBALL CHAMP. .94,-
- SUPER PANG COLLECTION (NOV) .94,-
- SUPERSONIC RACERS 2XS .94,-
- THEME HOSPITAL (DEZ) .89,-
- TENNIS ARENA (NOV) .89,-
- TEST DRIVE 4 (NOV) .89,-
- TETRIS PLUS .79,-
- TIGER SHARK .79,-
- TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV) .139,-
- TOCA TOURING CAR CHAMP.(NOV) .99,-
- TOMB RAIDER 2 (NOV) .99,-
- TOSHINDEN 3 .85,-
- TOTAL DRIVING .79,-
- TOTAL NBA '97 .79,-
- TRANSPORT TYCOON .89,-
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE (NOV) .79,-
- V-RALLY .89,-
- VMX RACING (NOV) .89,-
- WARCRAFT II .89,-
- WCW VS. THE WORLD (NOV) .99,-
- WRECKING CREW .99,-
- X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(DEZ) .84,-
- Z (DEZ) .79,-

SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS

- SEGA SATURN MAXI SET .299,-
- INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE
- MEGA SET .333,-
- WIE OBEN + STORY OF THOR 2
- CONTROL PAD ORIG. .44,-
- 6-SPIELER-ADAPTER ORIG. .59,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE) .119,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL .79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG .59,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT .79,-
- ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV) .99,-
- BATTLE SPORT .84,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) .89,-
- BUST A MOVE 3 .84,-
- CROC (NOV) .89,-
- DISCWORLD 2 .84,-
- DRAGON FORCE .89,-
- ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) .109,-
- FIFA '98-WM QUALIFIKATION (DEZ) .89,-
- FIGHTING FORCE (NOV) .99,-
- FORMULA KARTS .89,-
- JURASSIC P. - LOST WORLD(NOV) .89,-
- LAST BRONX .89,-
- MADDEN NFL '98 .89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) .89,-
- NASCAR '98 (NOV) .89,-
- NBA LIVE '98 (NOV) .89,-
- NBA ACTION 98 (DEZ) .89,-
- NEED FOR SPEED .89,-
- NHL '98 (DEZ) .89,-
- NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (NOV) .89,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY .79,-
- RESIDENT EVIL .99,-
- SEGA TOURING CAR (NOV) .109,-
- SHINING THE HOLY ARK .89,-
- SONIC JAM .89,-
- SONIC R - SONIC T.T. (NOV) .99,-
- TETRIS PLUS .79,-
- WARCRAFT II .89,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 .89,-
- Z (NOV) .99,-

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 .299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
- CONTROL PAD-ORIG. VERSCH. FARBEN 54,-
- MADCATZ LENKRAD NEW VERSION .149,-
- INKL. PEDALEN, M.CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION
- GAME BUSTER .109,-
- GAME KILLER - SCHUMMELMODUL .69,-
- MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .34,-
- MEMORY CARD 1 MEG .39,-
- MEMORY CARD 5 MEG .79,-
- BLAST CORPS .114,-
- BOMBER MAN 64 (NOV) .89,-
- CHAMÄLEON TWIST (NOV) .134,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 .144,-
- DARK RIFT (NOV) .134,-
- DIDDY KONG RACING (NOV) .99,-
- EXTREME G .144,-
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION (DEZ) .134,-
- F1 POLE POSITION 64 .149,-
- G.A.S.P. (NOV) .149,-
- GOEMON (NOV) .149,-
- HEXEN 64 .144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 .129,-
- LAMBORGHINI 64 .149,-
- LYLAT WARS + RUMBLE PAK .139,-
- MADDEN 64 (DEZ) .144,-
- MARIO KART 64 .89,-
- MISCHIEF MAKERS (NOV) .89,-
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP .139,-
- NFL QUARTERBACK CLUB 98 (NOV) .139,-
- SAN FRANCISCO RUSH (NOV) .129,-
- SUPER MARIO 64 .89,-
- TOP GEAR RALLY (NOV) .139,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER .129,-
- WCW WRESTLING .139,-

TAMAGOTCHI

- BANDAI - ORIGINAL .39,-
- POCKET MAX - DT. (HUND) .39,-
- REXI - DT. (HUND) .29,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN
nur solange der Vorrat reicht!!!

PLAYSTATION

- AIR COMBAT - PLATINUM .49,-
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM .49,-
- CARNAGE HEART .79,-
- CONTRA LEGACY OF WAR .59,-
- DESCENT 2 .59,-
- DESTRUCTION DERBY - PLAT. .49,-
- EXHUMED .59,-
- FADE TO BLACK - PLATINUM .49,-
- FIFA SOCCER 96 - PLATINUM .49,-
- FIFA 97 .69,-
- GREM. ACTUA SOCCER - PLAT. .44,-
- I. TRACK AND FIELD - PLAT. .44,-
- KONAMI OPEN GOLF .44,-
- NHL 97 .49,-
- PGA TOUR 96 - PLATINUM .49,-
- RAYMAN - PLATINUM .49,-
- RIDGE RACER - PLATINUM .49,-
- ROAD RASH - PLATINUM .49,-
- SAMPRAS EXTREME TENNIS .54,-
- STARWINDER .39,-
- TEKKEN - PLATINUM .49,-
- TRUE PINBALL - PLATINUM .49,-
- WORMS - PLATINUM .44,-

SATURN

- ALONE IN THE DARK 2 .29,-
- AMOK .39,-
- BAKU BAKU ANIMAL .49,-
- BATTLE STATIONS .69,-
- DAYTONA USA .39,-
- DESTRUCTION DERBY .39,-
- EARTHWORM JIM 2 .39,-
- KING OF FIGHTERS + MODUL .69,-
- MYSTARIA .49,-
- NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD .79,-
- PANZER DRAGOON 2 .59,-
- PARODIUS DELUXE .29,-
- PGA TOUR 97 .49,-
- ROAD RASH .39,-
- SHINING WISDOM .39,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD .39,-
- SOVIET STRIKE .49,-
- STORY OF THOR 2 .39,-
- STREETFIGHTER ALPHA .29,-
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 T. .49,-
- SWAGMAN .64,-
- TOMB RAIDER .69,-
- VIRTUA FIGHTER 2 .49,-

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION) 109,-

COMMAND & CONQUER 2 (PLAYSTATION) 99,-

TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION) 99,-

PANDEMONIUM 2 (PLAYSTATION) 84,-

Time Crisis mit Pistole 139,-

Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜ

Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 7

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLE TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBE SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DI ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖ AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜ UMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: http://www.logon.de/kranz

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 6,40 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.

A Letter From The Editor...



„Wiellkommen, liebe Leser, der erster atemberaubender einblick ist ja immer der wichtigste."

Vor allem wenn man versucht, mit einem Übersetzungsprogramm Englisch/Deutsch und den Textdateien diverser Videospielzeitschriften aus England ein neues Magazin auf den hiesigen Markt zu bringen. Da gelingen so interessante Stilblüten wie „Ein Schnäppchen für drei Riesen. Nur ganze 200 drauf. Gehörte einer Nonne!" über einem Bilderkasten mit den Abbildungen der V-Rally-Autos. Richtig lustig fand ich den Kommentar zu der Grafikwertung des Spieles VR Baseball. Hier erklärt der Autor seinen Lesern die Wertung von 46% mit den Worten „Arscher als ein Esels hintern". Die Rubrik „Work In Progress" wurde auch nicht verschont, der Computer spuckte den neudeutschen Ausdruck „Laufende Arbeiter" aus. Besonders inhaltlich betrat das Heft mit den zwei Namen Neuland. Unter der Überschrift „Probieren vor dem Kauf" kredenzt das Blatt einen Artikel über den Software-Verleih, der mit den Worten „Dank, Mr Sony!" endet. Schön geschrieben, leider gibt es in Deutschland keinen Verleihmarkt wie in England. Richtig spaßig wird es übrigens, wenn man Kontakt mit der Redaktion aufnehmen möchte. Die Macher sitzen in England und sprechen kein Wort deutsch. Da wünsche ich jedem neuen Leser aus unseren Breitengraden viel Erfolg mit eventuellen Leserbriefen.

Doch warum rege ich mich eigentlich auf? Zum einen können die zuständigen Menschen diesen Artikel gar nicht verstehen, außerdem frage ich mich, ob nicht jeder neue Mitbewerber willkommen sein soll? Hat nicht auch ein Magazin wie dieses Existenzberechtigung? Vielleicht ja, doch tue ich mir stellvertretend für die gesamte schreibende Videospielzunft in Deutschland leid. Wir versuchen Monat für Monat nach bestem Wissen und Gewissen, ein Heft zu erarbeiten. Da entwickelt man so etwas wie Berufsehre. Ich empfinde es für den gesamten Berufsstand des Redakteurs einer Videospielzeitschrift als eine Zumutung, daß deutsche Videospieler mit einem inhaltlich völlig auf den englischen Markt zugeschnittenen (inklusive der Preisangaben in Pfund!) und sprachlich aus den Untiefen linguistischer Steinzeit zusammengestrickten Magazin konfrontiert werden können. Ich halte die Fans in diesem Land für mündig und durchaus auch mit einer gewissen Sprachästhetik behaftet. Mein englischer Kollege schließt sein Editorial mit dem beliebten Gruß „Was es war!". Was auch immer er damit ausdrücken wollte, ich möchte ihm beipflichten und hoffe für die Zukunft, daß unser Berufsstand nach dieser Terrorattacke im besten Ed Wood-Stil genau das wieder wird!

Trotzdem wiellkommen und Good Bye!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur



INHALT 12/97

FEEDBACK

BACKSTAGE

SPECIALS

SOFTWARE NEWS

PREVIEWS

GEWINNSPIELE

PERSONALITY

FIRST AID

DIE TOP 9 DES MONATS!

Tomb Raider II

Seite 63-67

Crash Bandicoot 2

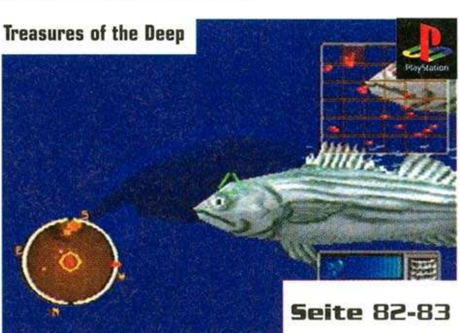
Seite 74-75

Command & Conquer 2

Seite 78-79

Diddy Kong Racing

Seite 52-54

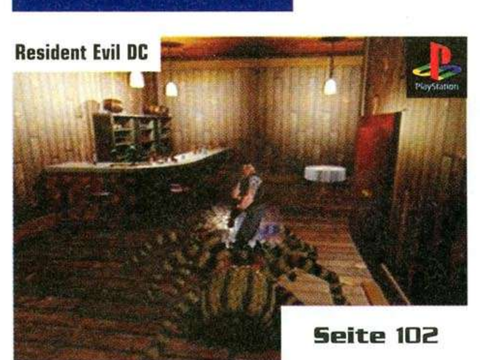
Treasures of the Deep

Seite 82-83

Pandemonium 2

Seite 84-86

Baphomets Fluch 2

Seite 98-99

Resident Evil DC

Seite 102

NFL Quarterback Club

Seite 48-49

GAME OF THE MONTH

TOMB RAIDER II

SPIELE TESTS






Nintendo 64

PlayStation

Saturn



[in] Hallo Fun Generation-Team! Erstmal ein großes Lob an Euch. Eure Zeitschrift, besonders das Cover, hebt sich von anderen Zeitschriften deutlich ab. Ich stimme auch voll Eurem Wertungssystem zu, aber ich würde es besser finden, wenn Ihr die Genres mehr unterteilt, dann würde auch Euer Wertungssystem noch besser aufgehen. Ein Bsp.: MM V3, wipEout 2097 und V-Rally haben alle 10 von 10 Punkte. V-Rally ist das jüngste Rennspiel mit dieser Bewertung und (nach Eurem Bewertungsystem) derzeit das beste Rennspiel. Im Grunde sind die drei genannten Rennspiele aber total verschieden.

Bei Rennspielen könntet Ihr unterscheiden in Fun-Racer, Sci-Fi-Racer, Rallye-Simulation u.s.w.

Jetzt noch ein paar Fragen:

1. Werden eigentlich österreichische Briefe auch abgedruckt?
2. Könntet Ihr die fünf bis zehn schwierigsten Spiele ermitteln?
3. Seid Ihr derselben Meinung wie die Zeitschrift MAN!AC, die in Ausgabe 3/97 Tetris zum besten Videospiel aller Zeiten gekürt hat? Ich finde nach fast 30 Jahren Videospielentwicklung sollte es schon etwas Besseres geben als ein Spiel, wo man herunterfallende Steinklötze ordnen muß. Wie seht Ihr das?
4. Die Cheats in den First Aid-Seiten findet man wohl kaum durch Zufall? Werden die Spiele mit Hexeditoren am PC durchforstet?
5. Wird es eine 32-Bit-Fassung von den Spielen „Weapon Lord" und „Rock'n Roll Racing" geben? Rock'n Roll Racing 2 wurde ja schon oft angekündigt!

Christian Schwarzer, A-Steyer

[out] **Dein Vorschlag mit den genaueren Unterteilungen der Genres ist bei uns schon einmal heftig diskutiert worden. Wir sind aber zu der Ansicht gelangt, daß diese Info immer einwandfrei aus dem Text und den Screenshots zu ziehen ist und somit dem Leser nichts vorenthalten wird. Im Gegenteil: eine zu detaillierte Unterteilung könnte mehr verwirren, als daß sie hilft. Deshalb sind wir bei der Einteilung nach Genres geblieben, wie sie sich bewährt hat. Doch nun zu Deinen Fragen:**

1. **Briefe aus Österreich landen bei uns prinzipiell im Papierkorb.**
2. **Ein Special über die fünf schwierigsten Spiele ist quasi unmöglich. Denn wo will man die Grenze ziehen zwischen schwer und unfair. Um Dir mal ein Beispiel zu geben: Das Importspiel Layer Section für den Saturn (erschien in Deutschland unter dem Titel Galactic Attack) war sicherlich eines der härtesten Spiele überhaupt. Die ersten vier Stages waren hart, aber fair. Danach wurde es nur noch unfair, und somit würde das Spiel erst dann aus der Wertung schwierig herausfallen. Außerdem müßte man dann alle Games mit verstellbarem Schwierigkeitsgrad auf allen möglichen Stufen durchprobieren. Eine langwierige und nervige Prozedur!**
3. **Man kann den Kollegen mit dieser Meinung sicherlich Recht geben, muß man aber nicht. Wenn Du die Ausgabe 8/97 hast, wirst Du auf den Seiten 96-98 die Lieblingsspiele jedes einzelnen Redakteurs finden. Auch hier gilt: Eine allgemeingültiges All Time-Highlight gibt es einfach nicht. Allerdings ist Tetris auch bei uns in der Gesamtwertung der Suchtcharts auf dem ersten Platz gelandet. Tetris ist zweifellos eines der Spiele für das der Spruch gilt: „Genial einfach - einfach genial"; und wer sich auch nur annähernd mit Denkspielen anfreunden kann, der wird dieses Spiel sein Lebtag lieben. Ganz ähnlich ist es übrigens mit dem PC-Engine-Spiel Sokoban World. Technik-Freaks werden sich natürlich mit Grauen abwenden und Tetris für einen Spitzenplatz nicht mal in Erwägung ziehen. Andererseits sollte man aber auch sehen, daß technisches Liften dieses Klassikers meistens in die Hose gegangen ist (siehe Block-Out), denn keiner dieser Titel erreichte auch nur annähernd den Suchtfaktor von Tetris.**
4. **Cheats werden an allen möglichen Stellen der Welt herausgefunden und veröffentlicht (manchmal sogar von der veröffenlichenden Firma selbst, die ihr Produkt im Gespräch halten will). Die Meldung über einen gefundenen Cheat breitet sich dann wie ein Lauffeuer in der Szene und wird durch Medien wie das Internet verbreitet. Sobald wir von einem Cheat Wind bekommen, kommt er in unsere Kartei. Ist der Cheat aktuell und gut genug, findet er Eingang in die First Aid des nächsten Heftes.**
5. **Rock'n Roll Racing wird seinen offiziellen Nachfolger in Red Asphalt finden. Die Betonung liegt dabei auf offiziell, denn die Programmierteams der beiden Games sind nicht dieselben. In der Tat hat Red Asphalt spielerisch nur wenig mit dem SNES-Kulttitel zu tun. Einen genauen Test des Interplay-Produktes findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.** ■



1. Ich habe das „Wertungskastensystem" gelesen. Könntet Ihr mich trotzdem anhand eines von mir gewählten Beispiels aufklären?

Ihr habt Wave Race 64 mit 10 von 10 bewertet, danach Mario Kart 64 mit 10 von 10. Bei einer Prozentwertung hättet Ihr ungefähr für Wave Race 64 85% und


PlayStation
IT'S NOT A GAME
TM



für MK64 ca. 90%. Nehmen wir dies als Ausgangspunkt.
Nun erfährt man zwar bei Eurer Wertung, daß Ihr MK64 besser findet als WR64 (weil MK64 später mit 10 von 10 bewertet wurde). Bei einer Prozentwertung erfährt man aber zudem, daß es gewisse Mängel an dem Spiel gibt (weil nicht über 95%). Bei einer 10 von 10 weiß man nicht, ob an dem Spiel etwas schlecht ist (z.B. mangelnde Motivation im Ein-Spieler-Modus), und man erfährt nicht, wie weit die Konsole bereits ausgereizt wurde (also man weiß nicht, ob irgendein Rennspiel in 2 Jahren auf dem N64 verglichen vielleicht 30 von 10 erhalten würde (Ihr wißt doch, worauf ich hinaus will, oder?)

Kurz: Es fehlt ein Maß für die eigentliche Qualität des Spiels. Jedes erste Spiel eines Genres für eine neue Konsole müßte nach Eurer Wertung 10 von 10 bekommen (egal, welche Qualität), weil es das erste Spiel und somit auch das beste Spiel ist.

2. In Eurem „in:former" fehlt noch die Angabe des Schwierigkeitsgrades.
3. Gerade in den Soft-News solltet Ihr längere Berichte schreiben und somit Euer gesamtes Heft um ein paar Seiten vergrößern.
4. Ihr solltet mehr Infos über das N64 bringen (FG 10/97: 90% PSX)

Hoffentlich könnt Ihr wenigstens ein paar Dinge beantworten! *Tobias Kurz, Plochingen* (Brief von der Redaktion gekürzt)

[out]

1. In unserem Wertungssystem geht es darum, zu zeigen, wieviel Spaß ein Spiel im Moment macht. Das von Dir erwähnte 30 von 10-in 2 Jahren-Spiel ist uns heute egal. Die Kritik, daß man nicht erkennen kann, ob es Schwachstellen an diesem Game gibt, können wir nicht nachvollziehen, denn im Text gehen wir auch detailliert auf Schwachstellen von 10er-Spielen ein. Übrigens liegen unserer Meinung nach die beiden Racing-Games Mario Kart 64 und Wave Race 64 ungefähr gleich auf. Das heißt, die Wertungen wären auch dann 10 von 10 gewesen, wenn die Spiele in umgekehrter Reihenfolge erschienen wären. Aber wie gesagt: zum Test gehört der Text genauso wie die Wertung. Schwachstellen erkennst Du also hier.
2. Die Angabe des Schwierigkeitsgrades ist unserer Meinung nach nicht sinnvoll, da es in 95% der Fälle eine Option hierfür gibt. Es wäre also Platzverschwendung fast überall „Schwierigkeitsgrad: einstellbar" hinzuschreiben, oder nicht?
3. Bei den Software-News handelt es sich um Games, von denen gerade mal zwei oder drei



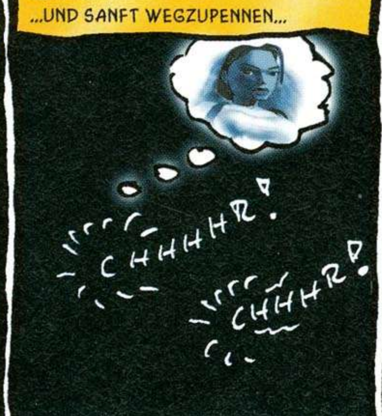
















Bilder sowie ein kurzer Pressetext veröffentlicht ist. Es wäre auch unsinnig, sich einen Text zu einem Spiel aus den Fingern zu saugen, das voraussichtlich erst in einem Jahr oder vielleicht sogar noch später erscheint. Die Soft-News sind ein Ausblick auf die Zukunft und zur Vorabinfo unserer Leser gedacht. Falls das Game konkrete Formen annimmt, liest Du bei uns unter Garantie ein Work in Progress oder Preview.

4. Wir haben absolut nichts gegen das N64! Nur leider ließen die Veröffentlichungen für Ausgabe 10/97 für Nintendos Konsole zu wünschen übrig. Nintendo hat auf dem quantitativen Softwaresektor eindeutig die letzte Position, und da unser Magazin ein Multi-Format-Magazin ist, wird die derzeitige Marktsituation, wie sie ist, wiedergegeben. Leider waren die Marktverhältnisse (rein von der zahlenmäßigen Veröffentlichungen der Software) so, daß das N64 ein wenig kurz kam. Aber das lag nicht an uns. ■

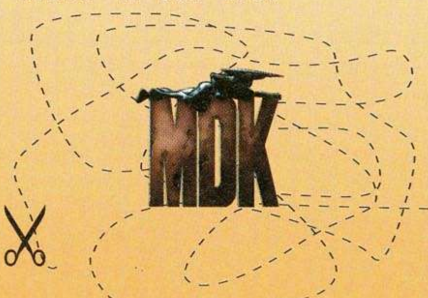
[in] Hallo liebe Fun Generation! Erstmal ein dickes Lob an Euer Mag. Es ist echt cool und hype! Aber jetzt zu meinem Anliegen: WILL CAPCOM UNS ABZOCKEN? Voller Erwartungen bestellte ich mir von meinem Lieblingsspiel die Directors Cut-Version. Als es dann endlich da war (7.10.), riß ich die Verpackung auf und schmiß die CD in die PlayStation. Jetzt kommt's: der Vorspann! Seht Ihr vielleicht einen Unterschied? Ich nicht! Die selben Cuts wie in der Pal-Ur-Version. Das kann doch wohl nicht wahr sein, oder? 130 Mark zum Fenster rausgeschmissen oder besser in den Rachen von Capcom. Nach genauerer Untersuchung des Covers las ich erstaunt: „The complete uncut and uncensored Resident Evil-Cinemas".

Wo bitte schön ist da was uncut! Ich komme mir ziemlich verarscht vor. Daß Capcom dabei kein schlechtes Gewissen hat, ist mir rätselhaft. Mit diesem D.C. hat doch Capcom sein Todesurteil unterschrieben, oder? Ich bin bestimmt nicht der einzige, dem sowas stinkt! Wenn Capcom keine plausible Stellungnahme bringt, werde ich ganz bestimmt mein Geld zurückverlangen. Ich kann doch nicht was auf das Cover schreiben, was gar nicht stimmt. Ich bitte Euch und Capcom um eine Erklärung (Ihr habt ja auch geschrieben, daß es uncut ist). Ich werde mir vorerst kein Capcom-Produkt mehr zulegen, auch wenn darunter vielleicht auch Highlights sind (RE2). Ich hoffe, Ihr versteht meine Verärgerung nicht falsch, aber was zuviel ist, ist zuviel. Ich hätte das ja noch bei der PAL-Version verstanden (BPJS). Ich bin 22 Jahre alt und habe diese Bevormundung bei den Games satt! Ich hätte große Lust mit den Verantwortlichen live ein indiziertes Prügelspiel zu spielen.

In diesem Sinne, Euer treuer Leser
Markus Karch, Offenbach

[out] Der Brief von Markus Karch steht an Stelle vieler verbitterter Leser, die ihrem Ärger in Form eines Briefes Luft gemacht haben. In der uns zur Verfügung stehenden Preview-Version waren die Cinemas ungekürzt, siehe Screenshot in Ausgabe 9/97. Deshalb haben wir in unserem Artikel auch so über den D.C. berichtet. Dies nur zu unserer Verteidigung. Auf unsere Anfrage beim deutschen Vertrieb von Capcom, Virgin, teilte man uns mit Nachdruck mit, daß die deutsche Version auf jeden Fall die ungekürzten Cinemas hat. Was in America bei Capcom schiefgelaufen ist, konnte man uns auch nicht definitiv sagen. An der Reaktion von Capcom kann man aber sehen, daß es sich wohl um ein Versehen gehandelt hatte. Es wurde gesagt, daß die Master-CDs im Presswerk vertauscht wurden. Ein wirklich dummer und superpeinlicher Fehler (siehe auch Backstage). Innerhalb von 24 Stunden nach dem Release konnten die amerikanischen Zocker sich den ungekürzten Vorspann via Internet herüberziehen. Unserer Meinung nach ein schwacher Trost. Trotzdem, in Deutschland wird die ungekürzte Fassung auf den Markt kommen (siehe Test). Ob die Amerikaner in Kürze noch mit einer ungekürzten Version beglückt werden, ist die zweite Frage. Dennoch sehe ich bei den Spielern, die sich die Import-Version geholt haben, wenig Chancen, ihre Ware umgetauscht zu bekommen, denn dann müßten sie sich an Capcom in Amerika wenden. ■

ausschneiden und sammeln!
(Teil 10 von 453)





[in] Wo soll ich anfangen? Euer Layout ist Klasse und eure letzten Specials waren echt super (Quo Vadis). Ihr seid eine der wenigen Zeitungen, die den Leserbriefen ein bißchen mehr Platz einräumen. Nur noch ein paar Fragen:

1. Kommt der NetLink oder irgend eine Art von Modem für die PlayStation auch nach Deutschland, und wenn ja, wann?
2. Das mit der Bundesprüfstelle wird so langsam zum Problem. Als ich letzte Woche bei meinem Versandhändler nachfragte, ob es für meine vorbestellten Spiele schon Termine gibt, sagte man mir, daß die Games wahrscheinlich deswegen gar nicht nach Deutschland kommen, weil sie bereits für andere Systeme indiziert wurden. Ich finde es eine Frechheit, was sich die BPJS da anmaßt. Bitte haltet uns wieder auf dem Laufenden!
3. Wann kommt Psygnosis Formel 1 für Saturn, das schon ewig angekündigt ist?
4. Könntet ihr mir sagen, ob ein Nachfolger von Blood Omen für die PlayStation erscheinen wird?

Das war's eigentlich schon, was ich wissen wollte. Behaltet Euren hohen Standard bei. Viel Erfolg weiterhin und alles Gute,
Euer treuer Leser Peter Erley, Lüdenscheid

[out] **1. In Deutschland sind solche Veröffentlichungen zur Zeit nicht geplant. Die einzige Net-Einrichtung von Sony bleibt also die Net Yaroze, über die man selbstgeschriebene Spiele austauschen kann.**
2. Machen wir!
3. Leider wurde dieses Produkt in der Entwicklung gestoppt. Das heißt, daß dieses Produkt für den Saturn leider nicht mehr erscheinen wird.
4. Götz konnte bei seinem Besuch in den Staaten in Erfahrung bringen, daß an einem Nachfolger des Hits von Crystal Dynamics gearbeitet wird. Genauere Informationen erhaltet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.■

[in] Die Heimkonsolenwelt: unendliche Weiten! Wir befinden uns im Jahre 1997. Dies sind die Abenteuer des Raumschiff Fun-G, das viele Bits von der Real-Welt entfernt unterwegs ist, um noch fremde Spiele zu entdecken, unbekannte Controller und neue Spiele-Genres. Die Crew der Fun-G dringt dabei in Welten ein, die nie zuvor ein Videospieler gesehen hat.
Sternzeit: 9.10.97,9. Nehme Kontakt mit dem Raumschiff Fun-G auf. Beginne mit Datenübertragung:

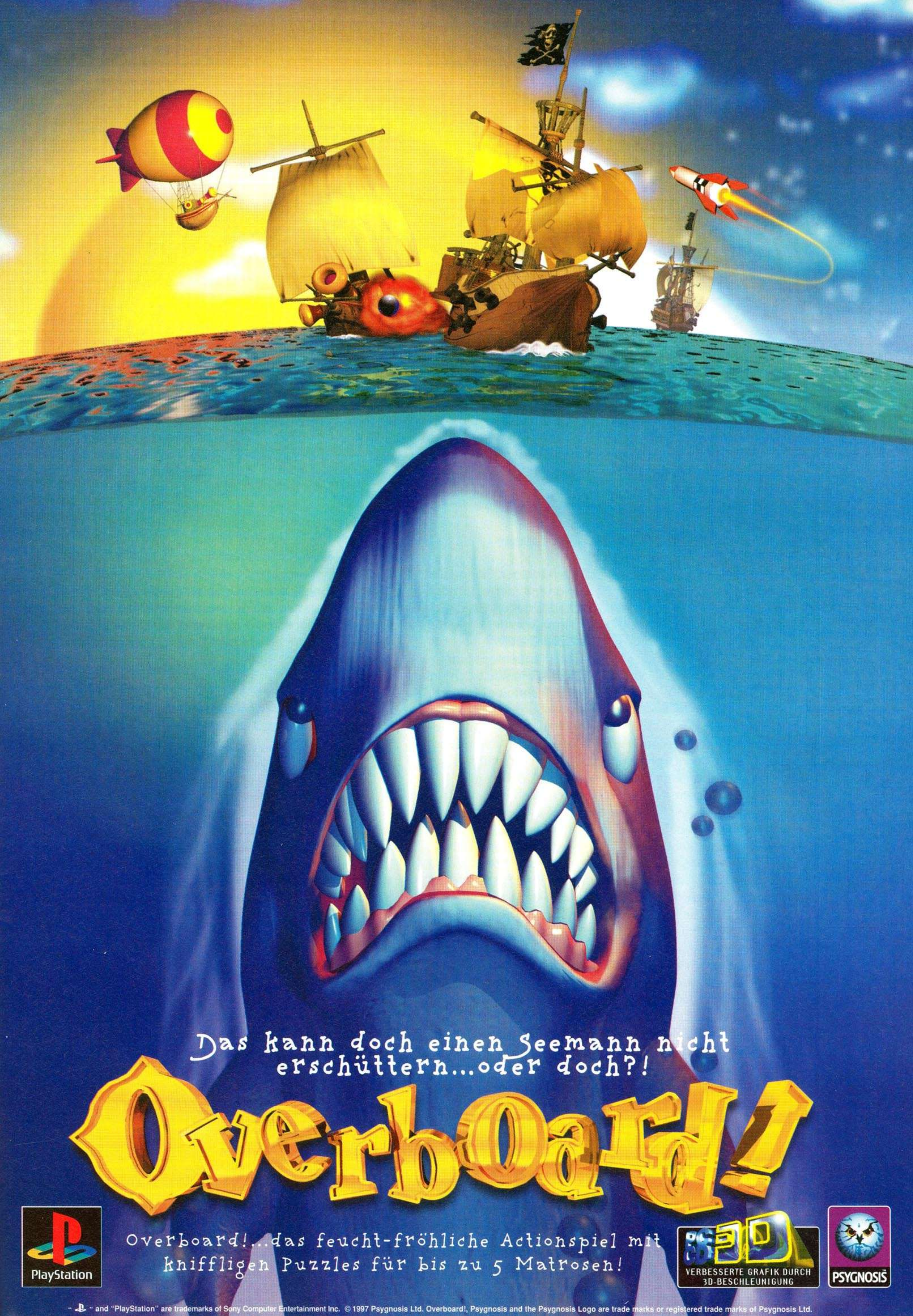
1. Gibt es ein Star Trek-Spiel für die PlayStation?
2. ISS Pro ist nun schon das sechste Spiel aus der International Super Star Soccer-Reihe. Was mich, und bestimmt auch viele andere, reizen würde, wäre ein ISS-Turnier!
3. Ich dachte, der Preis für PlayStation-Spiele würde nun nur noch bis zu 90,- DM gehen. Wie kommt es dann, daß ich noch viele Spiele über 90,- DM sehe?
4. Wird Ace Combat 2 noch vor Weihnachten in Deutschland erscheinen?
5. Also, wenn ich am Erstverkaufstag Eurer Zeitschrift in den Laden gehe, muß ich jedesmal fünf Minuten suchen, bis ich es gefunden habe, weil Euer Layout jedesmal anders aussieht. Ab und zu sogar knallgelb! Aber wenn ich es gefunden habe, erfreue ich mich an Eurem Sinn für Ausgefallenes! Denn gerade das macht Euch ja so anders!
6. Was zum Henker ist Virtual Dart?
7. Habt Ihr eine neue Internet-Adresse?
8. Ich bin zwar kein Nintendo 64-Besitzer, trotzdem interessiert mich, ob es eine Umsetzung von Destruction Derby geben wird.
9. Außerdem interessiert mich, ob es vielleicht ein Destruction Derby 3 geben wird.

So, das war's für heute! Vielen Dank im Voraus! Beam me up, Scotty
Julian Frank, Dinslaken

[out] **1. Nein, leider noch nicht!**
2. Es gab vor ein paar Jahren, ich glaube es war 1995, schon einmal ein Turnier, das von Konami veranstaltet wurde.
3. Die Games, die direkt von Sony kommen, kosten nur 90,- DM. Wenn es sich allerdings um Games von Drittersteller handelt, können diese auch weiterhin mehr kosten. Ein Beispiel: Ace Combat 2 von Namco kostet in Deutschland 100,- DM, weil die Lizenz von Namco nunmal etwas teurer ist. Sony-Inhouse-Produktionen, wie Porsche Challenge oder PaRappa the Rapper, halten sich an die neue Preisgrenze.
4. Ja, Ace Combat 2 ist im Moment schon erhältlich.
5. Vielen Dank für das Lob. Wir versuchen wirklich, unsere Cover immer so zu variieren, daß niemals Langeweile aufkommt.
6. Ein Aprilscherz aus Ausgabe 4/97.
7. Nein, haben wir nicht.
8. Es gibt keine Ankündigung, daß Destruction Derby auf das N64 umgesetzt wird.
9. Reflections besteht in der damaligen Zusammensetzung heute nicht mehr. Das Team arbeitet zur Zeit wegen akuten Personalmangels an keinem Titel. Das heißt, das Spiel kommt, wenn überhaupt, dann in frühestens zwei Jahren.■

[in] Halli hallo Fun Generation! Wißt Ihr schon den Release-Termin für Resident Evil 2 (Deutschland) und ob das Spiel in Deutschland, wie schon der erste Teil, geschnitten bzw. entschärft sein wird?
Christian Sieczkowski, Hofheim (Brief vom Layouter gekürzt)

[out] **Um Himmels Willen. In dem Moment, wo ich in einsamer Nacht diese Zeilen in den Computer klopfe, ist das Spiel noch nicht mal japanisch raus. Wie also soll ich Dir beantworten, ob die deutsche Version, die übrigens erst im Sommer kommen soll, geschnitten ist. Das einzige, was ich hierzu sagen kann, ist eine persönliche Einschätzung. Der Blutfaktor des zweiten Teil ist ziemlich hoch und hätte mit Sicherheit eine ab 18-Rating der USK und eine Indizierung zur Folge. Jetzt ist es an der Firmenpolitik von Capcom zu sagen, ob sie ein Spiel lieber ungeschnitten für eine kurze Zeit verkaufen können oder die geschnittene Version vielleicht für immer in den Läden stehen haben. Aber wie gesagt: das ist eine Entscheidung der Firmenleitung, die wir jetzt beim besten Willen noch nicht voraussehen können.■**



Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!
Overboard!
PlayStation
Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit knuffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!
3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS

Neue Soundtracks von Non Plus Ultra

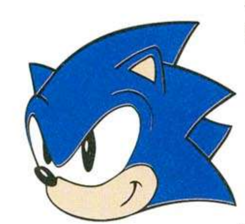


Die Erlanger Videospielsoundtrack-Spezialisten stellen zwei neue Soundtracks vor, wobei es sich diesmal allerdings um Arcadetitel handelt. Street Fighter III: New Generation und Tekken 3 sind leider noch nicht als Videospiel erhältlich, jedoch kann sich die Musik durchaus hören lassen. Auf dem Tekken-Sampler sind zudem diverse Grafikfiles rund um den Tekken 3-Automaten enthalten, die Ihr mit PC oder Macintosh anschauen könnt. Beide Soundtracks kosten 49,- DM und sind über Tel.: 09131/ 510 36 erhältlich. Falls Ihr einen Internetzugang besitzt, probiert doch mal die Adresse: www. multimedia-masters.com

TICKER

+++Obwohl Nintendo noch keinen Veröffentlichungstermin für das 64DD benannt hat, wird davon ausgegangen, daß das Laufwerk ab der E3 in Atlanta Mitte 1998 erhältlich sein wird. In Europa soll es Ende 1998/Anfang 1999 erscheinen +++ Freak Boy von Virgin für Nintendo 64 wird auf Ende 1998 verschoben. Die ersten Screenshots des Titels ließen auf einen hervorragenden Titel spekulieren +++ Vic Tokais Golgo 13 wird nicht mehr erscheinen. Das auf der E3 vorgestellte N64-Spiel wurde auf Eis gelegt +++ Iguana überarbeitet die Forsaken-Level für Nintendo 64. Exklusiv für Nintendo 64-Besitzer entwirft ein Teil der Iguana-Crew spezielle Nintendo-Level, während die PC- und PlayStation-Version identisch sein werden. Forsaken wird zudem eine Vier-Spieler-Splitscreen-Option enthalten +++ Nintendo plant F-Zero 64DD. Das Cartridge-Spiel F-Zero 64 wird mittels Daten-Discs regelmäßig mit neuen Kursen aufgewertet. Ein Kurseditor soll ebenfalls enthalten sein +++ Nintendo gewinnt Rechtsstreit gegen General Electric. Nachdem GE behauptete, Nintendo nutze Patente der Firma, konnte Nintendo in letzter Instanz einen langjährigen Prozeß für sich entscheiden. In der Urteilsbegründung wies der Richter auf die „Harmonie zwischen GE-Fernsehern und Nintendo-Konsolen" hin, die in den US-Haushalten an der Tagesordnung wäre

Sega gewinnt!



Sega hat einen Patentstreit gewonnen, der es ermöglichen könnte, daß die Firma von der gesamten Spieleindustrie nachträglich Tantiemen fordern darf. Es handelt sich um eine Technologie innerhalb von 3D-Spielen, die es dem Spieler erlaubt, die Position der Kamera frei zu wählen. Obwohl die Anwendung der Rechtssprechung auf Japan beschränkt ist, könnte Sega eine Menge Extra-Taschengeld abzocken. Nintendo gibt sich nach außen gelassen. Spiele wie Mario 64 nutzen ja die angesprochene Technologie, jedoch ließ man verlautbaren, daß es noch nicht klar sei, ob es wirklich einen Zusammenhang zwischen dem Rechtsstreit und den Produkten von Nintendo gäbe. Allerdings sei es für Nintendo offensichtlich, daß Sega augenblicklich alles tue, um etwas Geld einzunehmen. Chris Deering, Präsident von Sony of Europe meinte, daß solche Sachen zum Business gehören. Aber es wäre überstürzt, jetzt irgendwelche Kommentare über einen möglichen Effekt abzugeben, der sich aus Segas Aktion ergeben könnte. Jetzt da wir wissen, wie der Urteilsspruch lautet, haben wir sechs Monate Zeit, eine Strategie zu erarbeiten, diesen anzufechten, erklärt Deering.

Alle Augen nach Japan

Auf der Shoshinkai, der Hausmesse des Videospielgiganten Nintendo, wird dieses Jahr wohl endlich das 64DD zu sehen sein. Eigentlich sollte die Maschine zu diesem Zeitpunkt schon in den Läden stehen, jedoch gab es die üblichen Verzögerungen. Auf der Veranstaltung, die wir natürlich besuchen werden, zeigt Nintendo Titel wie Earthbound 64, Mario Paint 64, Pocket Monsters 64 und Sim City 2000. Laut Nintendo soll die Maschine im März 1998 in Japan erhältlich sein. In Europa werden wir uns wohl bis 1999 gedulden müssen.

Nintendo senkt die Lizenzgebühren für Cartridge - Spiele

NINTENDO
Großostheim

Herstellung	893 B	1234,95
Lizenz A	593 B	2345,95
Lizenz B	972 C	2233,99
Gebühren	362 A	1256.33

POSTEN 4 SUMME 452,33
BAR 1000,00
ZURUECK 548,00

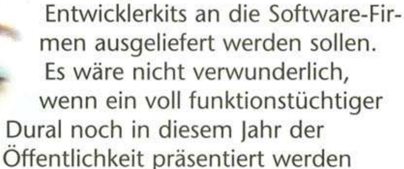
MWST B 0,54 07.0% IN 8,25
0960 0014/093/030 17.10.97 15:45 VA-00

MO-FR:9.00 - 20.00 /SA:8.00 - 16.00
SIE TANKEN PREISWERT AN UNS. TANKSTELLE

Nintendos zweite Lizenzgebührsenkung innerhalb von drei Monaten kam überraschend. Bis zu 25% Preisnachlaß sind im Gespräch, eine 96MB-Cartridge würde den Hersteller zukünftig nicht mehr 80,-DM sondern nur noch ca. 65,- DM kosten. Damit könnten die Third Party-Entwickler wie EA oder Konami die Preise für ihre Spiele deutlich senken. Grund für die gute Nachricht ist ein günstiger Yen-Kurs gegenüber dem US-Dollar sowie sehr gute Umsätze für Nintendo im letzten Halbjahr, für die sich Nintendo bei den Fans bedanken will. Zudem gab es bei den Third Party-Entwicklern zunehmend Kritik an Nintendo zu hören, da die Einnahmen pro Spiel im Vergleich zu dem hohen Investitionsrisiko zu niedrig waren. Viele Entwickler drohten deshalb mit stärkerer Konzentration auf die PlayStation.

Die ersten Videospiel-Vorlesungen werden gehalten

Schade eigentlich. Während bei uns die Spezies der Videospielentwickler noch eine im höchsten Maße exotische Rasse ist, werden in England überall Entwicklerteams zusammengestellt, und man produziert Videospiele made in U.K. mit großem internationalem Erfolg. Die Universität von Albertay in Dundee bietet europaweit die ersten Kurse im Fach „Spieleentwicklung" an. Man konzentriert sich auf die Fächer Spieldesign und Entwicklung inklusive aller gängigen Software-Tools. Die Studenten dürfen ihre Fähigkeiten in einem supermodernen virtuellen Spielelabor ausprobieren. Wenn der Versuch mit Erfolg gekrönt ist, werden nächstes Jahr andere englische Universitäten, unterstützt von namhaften Entwicklerfirmen wie Gremlin, mitziehen und ebenfalls die Pforten für aufstrebende Talente öffnen. Schade eigentlich, daß man in Deutschland von so etwas nur träumen kann.

Alle Augen nach Japan II

Auch bei der Firma Sega gibt es endlich wieder Anlaß zu positiven Spekulationen. Insider behaupten, daß Anfang 1998 die ersten Dural-Entwicklerkits an die Software-Firmen ausgeliefert werden sollen. Es wäre nicht verwunderlich, wenn ein voll funktionstüchtiger Dural noch in diesem Jahr der Öffentlichkeit präsentiert werden würde, immerhin werden Sony und Nintendo mit ihren Japanmessen auch für einigen Wirbel sorgen. Wir rechnen mit einem Japanstart Ende 1998, parallel mit den USA, während Deutschland (Europa) ab April 1999 mit dem Dural rechnen kann.

GT Interactive kauft Microprose

GT Interactive hat Anfang Oktober die Firma Microprose nach einem Aktientausch übernommen. Erstes Anliegen der vergrößerten Firma ist es, die PC-Hits von Microprose für Konsole umzusetzen. Die Übernahme macht GT Interactive zur zweitgrößten US-Softwarefirma hinter Electronic Arts. Die Übernahme kam beiden Firmen zugute, denn die Microprose-Aktionäre bekamen anteilig GT Interactive-Papiere, deren Notierung nach der Übernahme einen enormen Kursanstieg erfuhren.

TICKER

+++ Sim Copter von Maxis kommt für 64DD. Die Sim City-Macher kündigen das Spiel für März 1998 an, allerdings gibt's bis dahin noch kein 64DD +++ Star Wars wird erneut ein Thema für die Videospieler aller gängigen Systeme. Derzeit wird bei LucasArts an Spielen zu den neuen Filmen gearbeitet, die gleichzeitig mit den Filmen veröffentlicht werden. Als Entwickler sind unter anderem auch Factor 5 im Gespräch +++ Gex: Enter the Gecko soll auch für Nintendo 64 entwickelt werden und schon Mitte nächsten Jahres erscheinen +++ Nach Umfragen in verschiedenen US-Zeitschriften wurde Metal Gear Solid zum am heißesten ersehnten PlayStation-Titel erklärt +++ Nagano Winter Olympics wird auf PlayStation einige exklusive Disziplinen enthalten. Neben den neun normalen Events sind noch Super G, 500 Meter Eisschnelllauf, 1000 Meter Eisschnelllauf und 1500 Hochgeschwindigkeitseisschnelllauf enthalten +++ Sega bringt Anfang nächsten Jahres House of the Dead und Lost World Arcade für Saturn heraus. Die Spiele werden voraussichtlich die erfolgreiche Lightgun-Shooter-Reihe fortsetzen, die sich ja in Deutschland derzeit komplett auf dem Index befindet +++ Die FUN GENERATION-Hotlinezeiten sind dienstags von 18-20.00 CET. Die Telefonnummer ist 0931/ 40 43 716 +++ Das Prügelspiel Beast von Virgin heißt ab sofort Bloody Roar +++

Resident Evil Directors Cut in Deutschland wirklich ungekürzt

USK NICHT geeignet unter 18 Jahren

Kurz nach der Peinlichkeit mit Resident Evil D.C. (die Master-CDs wurden vertauscht, deshalb ist eine gekürzte Version auf dem Markt) waren viele Spieler verärgert und verunsichert. Normalerweise kann man davon ausgehen, daß Schnitte in der US-Version wohl auch in der deutschen PAL-Fassung auftauchen dürften. Dies wird allerdings von Virgin heftig dementiert. Uns liegt ein Schreiben vor, in dem der Pressesprecher der Firma erklärt, daß Capcom Japan eine definitive Zusage erteilt hat, daß Resident Evil Directors Cut (PSX) in Deutschland, Österreich und der Schweiz ungekürzt veröffentlicht werden darf. Wie es mit Resident Evil 2 steht, werden wir Euch rechtzeitig berichten.

64DD-News

Endlich wurde offiziell bekannt, daß der maximale Speicherplatz einer 64DD-Disk 64 MB (ca. 8x Mario 64) sein wird. Um größere Spiele zu ermöglichen, kann man während des Spieles die Discs austauschen. Die Transferrate zwischen Nintendo 64 und 64DD liegt bei 1MB/s. Eine Backup-Batterie ist ebenso integriert wie eine interne Uhr. Im ROM gibt es eine Bibliothek an Schriftfonds und Audiodaten, auf die die Spiele intern zurückgreifen können. Dadurch kann wertvoller Speicherplatz gespart werden. Das zusätzliche RAM von 4MByte wird übrigens in den Expansion Port des Gerätes gesteckt. Hier könnten auch Zusatzdaten bestehender Spiele abgelegt werden, die man wie eine Leveldisc nachkaufen können soll. Eine Netzwerkoption wird ebenfalls enthalten sein.

Game Boy-Erfinder tot

Einer der wichtigsten Hardware-Entwickler Nintendos, Gumpei Yokoi starb bei einem Autounfall in Japan. Der ehemalige Nintendo-Mitarbeiter ist verantwortlich für die erfolgreichen Game+Watch-Spiele, den Game Boy und den Megaflop Virtual Boy. Nach einem Auffahrunfall auf einer Schnellstraße bei Tokio stiegen Yokoi und sein Begleiter aus dem Wagen aus. Ein unbekanntes Auto, das von hinten kam, erfaßte die beiden und schleuderte sie auf die Fahrbahn. Yokoi verstarb im Krankenhaus, sein Mitfahrer überlebte schwerverletzt. Yokoi verließ Nintendo 1996, wie Gerüchte besagen, nach einer internen Degradierung aufgrund des Virtual Boy-Fehlschlages und gründete seine eigene Firma Koto Company.

Kampf gegen schlechte PAL-Konvertierungen

Dem schier unerträgliche Zustand, daß Besitzer einer PAL-Konsole schwarze Balken und langsame Geschwindigkeiten zu tolerieren haben, wird endlich konsequent entgegengewirkt. Mit Lylat Wars beginnt bei Nintendo die Ära der sowohl für den Bildschirm als auch in punkto Geschwindigkeit optimierten Spiele. Schön, daß Nintendo den PAL-Markt (Europa, Australien) endlich ernst nimmt und uns Spieler nicht mehr mit halbherzig in Szene gesetzten Umsetzungen „beglückt".





Resident Evil D.C. in Deutschland ohne Demo-CD

In allerletzter Sekunde kam die Meldung herein, daß der Director's Cut von Resident Evil das Demo vom zweiten Teil nicht enthalten wird. Die Preview- bzw. Testseiten waren zu diesem Zeitpunkt schon im Druck, deshalb steht dort geschrieben, sie würde mit dem D.C. zusammen ausgeliefert. Schuld an dieser Entscheidung war, wie könnte es anders sein, das deutsche Indizierungsrecht. Wenn das Demo in Deutschland indiziert würde, hätte das zur Folge, daß auch der zweite Teil schon vorab auf dem Index stünde. Weil diese Demo-CD im Spiel Resident Evil D.C. enthalten wäre, würden dann alle Versionen des ersten Teils ebenfalls indiziert (PS, Sat, PC), und der wirtschaftliche Schaden für die Firma wäre zu groß. Deshalb kann man sich nur in den USA und in Japan an der Demo-CD erfreuen. Also Leute, ein dreifaches „Hoch" auf die BPJS, die uns den ersten Blick auf dieses Stück Software verwehrt. Danke BPJS!



JETZT GEHT'S RUND!
Mit deutschem Bildschirmtext
DIDDY KONG RACING™*
Diddy Kong Racing™: Über die Wellen geht's mit dem Luftkissenboot, durch die Lüfte per Flugzeug, und am Boden bleibst Du mit dem Auto. Unglaubliche 3-D-Grafiken. Aufregende Abenteuer. Rasante Wettrennen. Halt Dich gut fest - das Rumble Pak™(1) läßt Dich spüren, was Du spielst. Mach' Dich auf den Weg, denn nur Du kannst das verzauberte Königreich befreien! Diddy Kong Racing™. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64!
RUMBLE PAK™
Nintendo
The New Dimension of Fun
NINTENDO64
*Trademark of Nintendo. © 1997 Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo.
TM, ® and N are trademarks of Nintendo. Published by Rare.
(1) separat erhältlich

Glückwunsch!

And the Winners are...

Die Gewinner aus Ausgabe 9/97

je ein Command & Conquer geht an:
P. Schönthaler.............Stuttgart
T. Blache ....Ahrensburg
N. Brast ....Stockum Püschen
N. Müller ....Berlin
M. Maizen ....Darmstadt
P. Huber ....Hannover
M. Büttner...................Haibach
J. Meißner............Bad Klosterl.

Je ein Command & Conquer 2 geht an:
M. Römer..................Hannover
M. Carl ....Talkau
P. Vahle ....Münster
S. Samer ....A-Oberwart
W. Lüssem............Königswinter
M. Schierenberg.....M.gladbach
R. Brandenburger ....Stendal
U. Kreidler ....Ebhausen

Je ein T-Shirt geht an:
M. Hedinger..........Mannheimer
S. Schweitzer.................Worms
H. Nedeljor.....................Voerde
E. Warmuth ....Haßfurt
H. Wendt.........................Berlin
F. Schwarzkopf ....Köppingen
M. Schüpach.................Zillikon
C. Harraßer...............Hundham
S. Kasprowski ....Iphofen
R. Münx ....Halle
M. Hauschildt ....Elmshorn
O. Staack ....Gettorf
M. Chahrour ....Berlin
H. Domino ....M.bachhausen
M. Bräuker ....Wiesbaden

O.B.Session

Wer schon immer mal Cool Boarders live zocken wollte, ist beim PlayStation Sylvester Camp genau richtig. 200 Leuten haben die Möglichkeit mit MC „Mary Mary" und DJ Harry K ins nächste Jahr zu boarden. Wer sich den Spaß nicht entgehen lassen will, sollte sich rechtzeitig unter der Nummer 06123/4929 über das umfangreiche Angebot informieren.

PlayStation 2 - die ersten offiziellen Statements

Die Spekulationen über eine mögliche neue Sonykonsole namens PlayStation 2 hat Sony Computer Entertainment dazu veranlaßt, die augenblickliche Situation zu kommentieren. Marketing Manager Juan Montes, SCEE, erklärte, die PlayStation 2 soll natürlich in erster Linie eine Qualitätssteigerung für Videospiele im Allgemeinen bedeuten. Des weiteren sollen auch andere Unterhaltungsformen unterstützt werden. Die Möglichkeiten, eine virtuelle Erfahrung zu machen, sollen perfektioniert werden. Sony machte keinerlei Andeutung in Bezug auf einen Erscheinungstermin, jedoch wird die Konsole für 1999 erwartet.

Die angenommenen Hardwaredaten sehen wie folgt aus:

CPU: ....200-300 MHz
RAM: 14-24MByte
Texture RAM: ....2-4 MByte
Sound RAM: ....1 MByte
Display: 620x480, 16-Bit-Farben
Medium:.............12xSpeed CD-ROM/ DVD

Nintendo 64 Releases '97-'98

7th Legion	GTI/Epic Megagames	1.Q/2.Q 1998
64 Oozumo	Bottom Up	4.Q (Japan)
Acclaim Fighter	Acclaim	1998
All-Star Baseball	Acclaim	Frühling 1998
Actua Golf	Interplay	1998
Aironaughts	Ocean	3.Q/4.Q 1998
Art of Fighting Twins	Culture Brain	4. Q. 1997
Aero Fighters Assault	Vic Tokai	26. Nov.
Lamborghini 64	Titus	21-22. Nov.
Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	16. März
Bio Freaks	Midway	Mitte 1998
Blade and Barrel	GTI	K.A.
Body Harvest	Nintendo	Dezember
Body Count	Nintendo	K.A.
Bomberman 64	Nintendo	1. Dezember
Buggie Boogie	Nintendo	1998
Cabbage 64DD	Nintendo	3.Q/4.Q 1998
Chameleon Twist	Nihon System Supply	4. QUARTAL
Clay Fighter 63 1/3	Interplay	21. Oktober
Climber	Nintendo	K.A.
Condemned	Acclaim	K.A.
C & C 3D	Westwood Studios	K.A.
Conker's Quest	Rare	1.Q/2.Q 1998
Contra 64	Konami	K.A.
Creator 64DD	Software Creations	K.A.
Cruis'n World	Midway	1.Q/2.Q 1998
Cu-On-Pa	T&E	K.A.
Daikatana	Ion Storm	1998
Dead Ahead	Potical	K.A.
Deadly Honor	TecMagik	K.A.
Diablo	Blizzard	K.A.
Diddy Kong Racing	Nintendo	24. Nov.
Doraemon	Epoch	K.A.
Dracula X	Konami	4. QUARTAL
Dragon Quest 7	Enix	K.A.
Dual Heroes	Hudson Soft	K.A.
Duke Forever	GTI	1998
Duke Nukem 3D	GT	14. Nov.
Dynamite Soccer	Imagineer	K.A.
Earthbound 64 64DD	Nintendo	März 1998
Earthworm Jim 3D	Interplay/Vis	1998
Extreme-G	Acclaim	20. Oktober
FIFA 98	EA	1997
Final Round 64 (Golf)	Konami	K.A.
Fire Emblem 64	Nintendo	K.A.
Fishing	Nintendo	K.A.
Flights of the U.N.	Paradigm	1998
Forsaken	Acclaim	April 1998
Freak Boy	Virgin	2. Q. 1998
F-Zero 64 (Cart/64DD)	Nintendo	1. Q. 1998
G.A.S.P.	Konami	K.A.
Grand Prix	Paradigm	Dezember
Golf	Nintendo	K.A.
Ghouls and Ghosts	Capcom	1. Q. 1998
Hardwood Heroes	Midway	1998
Jeopardy 64	Gametek	Dezember
Joust 64	Midway	1998
Jungle Strike 64	Electronics Arts	K.A.
Jurassic Park 2	Dreamworks	K.A.
Kindaichi	Hudson	K.A.
Kirby's Air Ride	Nintendo	K.A.
Last Legion UX	Mindscape	Nov.
Legend of Zelda 64	Nintendo	1.Q/2.Q 1998
Legend of Zelda 64DD	Nintendo	K.A.
Legend of the M. Ninja	Konami	Dezember
Lode Runner	Bandai	K.A.
Looney Tunes	Infogrames	1998
Madden 64	Electronics Arts	Nov.
Mario Artist	Nintendo	K.A.
Megaman 64	Capcom	1. Q. 1998
Metroid 64	Nintendo	K.A.
Micro Machines	Codemasters	Herbst 1998
Mission: Impossible	Ocean	1. Q. 1998
Mission: Impossible 64DD	Ocean	K.A.
MLBPA Bottom 9th	Konami	Ende 1997
MLB Feat. Ken Griffey,Jr	Nintendo	30. März 1998
Mr. Tank	GT Interactive	K.A.
NBA In the Zone '98	Konami	Januar
NFL Blitz	Midway	1.Q/2.Q 1998
NHL Breakaway '98	Acclaim	1998
NFL Quarterback	Acclaim	28. Oktober
Ogre Battle	Quest	K.A.
Olympic Hockey '98	Midway	4. Feb. 1998
PilotWings 2	Paradigm	1998
Pocket Monster 64	Nintendo	März 1998
POD	Ubi Soft	K.A.
Quest 64	THQ	März 1998
Quest for Camelot	Titus	3. Q. 1998
Raze	Interplay	4. QUARTAL
Red Baron	Sierra	K.A.
Resident Evil 64	Capcom	1. Q 1998
Rev Limit	Nintendo/Seta	4. Q. 1997
Roto Gunners	TecMagik	K.A.
San Francisco Rush	Atari Games	Oktober
Shadow Warrior	GTInteractive/Apogee	1998
Silicon Valley	BMG	1998
Sim City	Maxis	1998
Sim City 2000 64DD	Imagineer	K.A.
Soccer 64	Hudson	4. Q. (Japan)
Space Circus	Ocean	1998
Street Fighter 64	Capcom	2. Q 1998
Suikoden	Konami	K.A.
Superman 64	Titus	2. Q. 1998
Super Mario RPG 2	Nintendo	K.A.
Super Mario 64 II	Nintendo	K.A.
Super Off-Road	Midway	Ende 1998
Schlümpfe 64	Infogrames	1998
Tamagotchi 64	Bandai	1998
Tekken 3	Namco	1998
Tetris 64	Capcom	1.Q/2.Q 1998
Tokon Road	Hudson	4. QUARTAL
Tonic Trouble (ED)	UbiSoft	1998
Turok 2	Acclaim	1998
Turrican 64	Factor 5	1998
Ultra Descent	Interplay	3.Q 1998
Ultra Donkey Kong 64	Nintendo	K.A.
Unreal	GTI/Epic Megagames	1.Q/2.Q 1998
Vandal Hearts	Konami	K.A.
Virtual Chess	Titus	1. Q. 1998
VR Golf	Interplay	4. QUARTAL
Wayne Gretzky '98	Midway	Dezember'97
WWF War '98	Acclaim	1998
Wheel of Fortune	Gametek	Dezember'97
Wild Choppers	Nintendo/Seta	4. Q. 1997
WCW Vs. NWO	THQ	3. QUARTAL
Yoshi's Story	Nintendo	9. Februar

NINTENDO 64®

Release-Dates - November bis Anfang Dezember

In dieser Rubrik wollen wir Euch darüber informieren, welche Titel innerhalb des Erscheinungszeitraums dieser Ausgabe in Deutschland herauskommen. Die Veröffentlichungstermine und die Preise beruhen auf Firmeninformationen und sind ohne jegliche Gewähr. Aufmerksame Leser werden einige Titel bereits in der Releaseliste der letzten Ausgabe gefunden haben. Das liegt an Terminverschiebungen, die in der Videospielbranche leider nun mal üblich sind. Leider konnten wir auch in dieser Ausgabe nicht alle Titel testen, die demnächst auf dem deutschen Markt erscheinen. Das lag zum einen daran, daß unser Heft mit Toptiteln so zugekleistert war, daß wir beim besten Willen keine weiteren Spiele mehr genauer unter die Lupe nehmen konnten. Zum zweiten kamen einige Testversionen verspätet, so daß wir sie nicht mehr unterbringen konnten. Sorry!

Titel	System	Veröffent-lichung	Vertrieb	Entwickler	Ca.-Preis	Test in FG	Wertung
Moto Mash	PS	November	Laguna	Ocean	99,- DM	-	-
Devil's Deception	PS	14.11	Laguna	Tecmo	99,- DM	2/97	5
Dynasty Warriors	PS	Mitte Nov.	Laguna	Koei	99,- DM	6/97	7
Jersey Devil	PS	Ende Nov.	Laguna	K.A.	99,- DM	-	-
Chameleon Twist	N64	Ende Nov.	Laguna	Sunsoft	149,- DM	12/97	7
MDK	PS	7.11.	Acclaim	Interplay	99,- DM	12/97	9
Rock'n Roll Racing 2:	PS	14.11.	Acclaim	Interplay	99,- DM	-	-
Ceasar's Palace	PS	24.11.	Acclaim	Interplay	99,- DM	-	-
Ark of Time	PS	November	Acclaim	Projekt Two	99,- DM	-	-
Magic: The Gathering	PS	November	Acclaim	Acclaim	99,- DM	-	-
X-Men: Child. of the Atom	PS	November	Acclaim	Acclaim	99,- DM	1/96	7
Clayfighter 63 1/3	N64	An. Nov.	Acclaim	Interplay	K.A.	-	-
Extreme-G	N64	November	Acclaim	Acclaim	K.A.	11/97	10
NFL Quarterback Club	N64	November	Acclaim	Iguana	139,- DM	12/97	10
Lamborghini	N64	November	Konami	Titus	169,- DM	-	-
Castlevania: Sym. o.t.N.	PS	November	Konami	Konami	99,- DM	6/97	7
Formular Karts	PS	November	Konami	Telstar	109,- DM	-	-
Wrecking Crew	PS	November	Konami	Konami	109,- DM	-	-
WCW vs. the World	PS	November	Konami	THQ	109,- DM	-	-
K1: The Arena Fighters	PS	November	Konami	THQ	109,- DM	-	-
Return Fire	Sat	November	Konami	GTI	99,- DM	6/96	9
Courier Crisis	PS	November	BMG	New Level	99,- DM	12/97	7
Pandemonium 2	PS	November	BMG	Crystal Dyn.	99,- DM	12/97	10
Jurassic Park:Ver. Welt	Sat	November	Sega	EA	99,- DM	12/97	9
Sega Touring Car	Sat	6.11.	Sega	Sega Sports	99,- DM	12/97	6
Fighting Force	Sat	20.11.	Sega	Core	99,- DM	12/97	7
Sonic R	Sat	20.11.	Sega	Sega	99,- DM	-	-
Enemy Zero	Sat	4.12.	Sega	Sega	99,- DM	12/97	5
Theme Hospital	PS	14.11.	EA	EA	99,- DM	-	-
Auto Destruct	PS	21.11.	EA	EA	99,- DM	-	-
Skull Monkeys	PS	28.11.	EA	EA	99,- DM	-	-
NBA '98	Sat	7.11.	EA	EA	99,- DM	-	-
Croc	Sat	7.11.	EA	EA	99,- DM	11/97	9
Herc's Adventures	PS	November	Softgold	LucasArts	99,- DM	10/97	7
Actua Soccer 2	PS	November	Softgold	Gremlin	99,- DM	-	-
Buggy	PS	November	Softgold	Gremlin	99,- DM	-	-
Colony Wars	PS	14.11.	Sony	Psygnosis	99,- DM	12/97	9
Discworld 2:Ver. vermißt	PS	14.11.	Sony	Psygnosis	99,- DM	12/97	8
Final Fantasy VII	PS	14.11.	Sony	Squaresoft	119,- DM	11/97	10
Namco Museum Vol. 5	PS	14.11.	Sony	Namco	89,- DM	-	-
Time Crisis	PS	21.11.	Sony	Namco	169,- DM	9/97	8
Baphomets Fluch 2	PS	5.12.	Sony	Revolution	99,- DM	12/97	9
Crash Bandicoot 2	PS	5.12.	Sony	Naughty Dog	99,- DM	12/97	9
Diddie Kong Racing	N64	November	Nintendo	Nintendo	K.A.	12/97	10
Mischief Makers	N64	November	Nintendo	Treasure	K.A.	9/97	6
C&C2: Alarmstufe Rot	PS	November	Virgin	Westwood	119,- DM	12/97	10
Marvel Super Heroes	PS/Sat	November	Virgin	Capcom	99,- DM	11+12/97	8
Peak Perfomance	PS	November	Virgin	Atlus	99,- DM	4/97	8
Resident Evil D.C.	PS	November	Virgin	Capcom	99,- DM	12/97	9
Streetfighter Ex plus alpha	PS	November	Virgin	Capcom	99,- DM	10/97	9
Tertris Plus	PS/Sat	November	Virgin	Jaleco	89,- DM	12/97	8







GEWINNSPIEL

Wenn Ihr diese Zeilen lest, müßte wohl endgültig klar sein, ob Michael Schumacher wirklich den dritten WM-Titel einfahren konnte. Ich drücke jedenfalls die Daumen, genauso wie auch Ihr sie zukünftig drücken könnt. Nämlich gegen die Buttons Eures N64-Joypads, wenn Ihr F1 Pole Position 64 für Nintendo 64 von UBI Soft gewinnt. Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr traditionell drei Fragen zum Spiel beantworten, die natürlich auch noch sehr einfach sind (zumindest für den, der sie stellt).

1. Wieviele F1-Boliden sind in F1 Pole Position 64 enthalten?
2. Für welches System erscheint F1 Pole Position 64?
3. Nenne wenigstens ein Spiel aus dem Hause UBI Soft.

Schickt die richtigen Antworten an:
Redaktion Fun Generation
Stichwort: Fließkoma
Max Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 27.11.1997
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Newman Haas Racing
Rennspiel
Psygnosis/PlayStation



In Zusammenarbeit mit Newman-Haas präsentiert Psygnosis ein Rennspiel zur Indycar-Serie. 15 Strecken und die Originalfahrer wie



Andretti, Fittipaldi, Blundell oder Gugelmin laden ein, sich an ihren Autos gütlich zu tunen. Original-Motorengeräusche, Zwei-Spieler-Splitscreen und die von Psygnosis gewohnt hohe Grafikqualität sollten Garanten für ein Topspiel sein. Ab Frühjahr '98 im Handel.

Pax Corpus
Science Fiction-Spiel
Cryo/PlayStation

Auf dem Planeten Oz-Mana haben die Frauen die Männer zu Sklaven degradiert. In der Rolle einer Söldnerin versucht Ihr, etwas über das Projekt Pax Corpus herauszufinden. Ähnlich wie bspw. in Excalibur 2555 durchstöbert Ihr eine 3D-Umgebung und erschießt eventuell auftretende Feinde. Mehr als zwanzig Aliencharaktere sind enthalten. Die Firma empfiehlt das Spiel für Fans von Tomb Raider 2 und Resident





Evil. Hohe Ansprüche, jedoch soll der Titel noch dieses Jahr erscheinen.

SOFTWARENEWS

Art of Fighting Twins
Beat'em Up
Culture Brain/Nintendo64



Art of Fighting-Fans kommen nun in den Genuß einer grafisch von Neo Geo- auf Nintendo 64-Niveau aufgepeppten Fassung ihres Lieblingsspieles. Drei

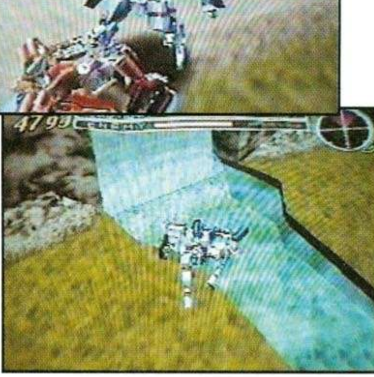


weibliche und sechs männliche Kämpfer sowie ein versteckter Fighter machen die Klopperriege aus. Die Animationen und Grafikdarstellungen sind genauso, wie man es vom N64 erwartet hat, flüssig und detailliert. Multiple Combos, Würfe, Kicks Punches und Special Moves gehören zum Schlagrepertoire. Ein Zusatzschmankerl sind die „Deformed Characters", die aussehen wie die beliebten „Kids"-Charaktere, aus denen andere Firmen gleich ein neues Spiel kreieren. Noch ohne Erscheinungstermin.

Legion X
Beat'em Up
Hudson/Nintendo 64



Erneut sind es Mech-Roboter, die in einen Ring steigen, um sich das Blech zu verbiegen. Jede Maschine hat drei verschiedene Waffensysteme, wobei eines davon ein Special Weapon-System ist, das für jeden Kämpfer individuell designt wurde. Es gibt massig verschiedene Stages, und die 3D-Umgebungen in den Arenen haben auch Einfluß auf die zu wählende Kampftaktik. Das Spiel soll im Frühjahr erhältlich sein.



GNADENLOS SCHNELL, BIS DASS DIE AUGEN SCHWITZEN.

extreme-G™

90% MEGA FUN 11/97

91% VIDEO GAMES 10/97

87% MANIAC 11/97

90% N-ZONE 11/97

10/10 FUN GENERATION 11/97

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim



Back Gainer
2D-Strategie
Ving/PlayStation



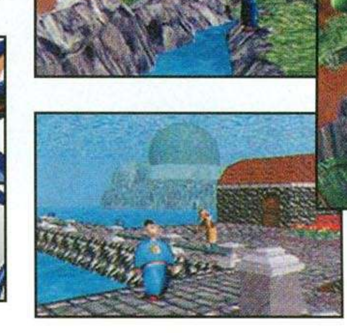
Ein Schuljunge entdeckt versteckte Kräfte an sich und wird zum Superhelden. Im Spiel finden sich massig Anime-Sequenzen. Spielerisch ist es an Klassiker wie Front Mission angelehnt. Ihr zieht Eure Einheiten über ein Spielfeld, durch exzessives Kämpfen sammelt Ihr Experience Points, und letztendlich könnt Ihr Euch in den mächtigen Raizetsu 2 verwandeln. Das Game hat noch keinen Veröffentlichungstermin.





Little Big Adventure 2
3D-Action-Adventure
Electronic Arts/PlayStation

Inzwischen gehört Twinson zu den festen Größen der Videospielszene. Sein zweites Abenteuer ist weitaus actionorierter als Teil 1. Der esoterisch angehauchte Blauling hat es mit einer Horde Aliens zu tun, die seine Welt besetzen. LBA 2 bekam für den PC allerbeste Wertungen, deshalb sollte man sich auf die PlayStation-Fassung freuen. Der Titel soll Mitte nächsten Jahres kommen.



SOFTWARENEWS

Cyber Egg Battle Champion
3D-Action
Bandai/PlayStation



Bandai sollte dem Cyber Egg, genannt Tamagotchi, ein Denkmal setzen. Diese umsatzsteigernde Idee wird nun auch als Cyber Egg Battle Champions zum Videospiel verbraten. Man bewegt sich durch hübsch gezeichnete 3D-Welten und kann die gesamte Umgebung erforschen. Jede Stage muß innerhalb eines bestimmten Zeitlimits beendet werden und ist mit vielen Gegnern inklusive Endboss ausgerüstet. Ein Spiel, das aufgrund des sehr einfachen Gameplays wohl eher für die jüngeren Konsolenbesitzer geeignet ist. In Japan ab Dezember.



Parasite Eve
Horror-RPG
Squaresoft/ PlayStation



Wenn Ihr Euch die Screenshots zu Parasite Eve anseht, werdet Ihr eine nicht unwesentliche Ähnlichkeit zu Final Fantasy VII bemerken. Basierende auf der gleichnamigen Science Fiction-Geschichte, dreht sich der Plot um Genmanipulation und Endzeithorror. Zur Zeit wird gleichzeitig in Japan und den USA entwickelt, deshalb werden die weltweiten Releasetermine in etwa gleich sein. Gamedesigner ist Takayuki Tokita (Chrono Trigger) Tetsuya Nomura (Final Fantasy VII) ist Characterdesigner und Steve Gray, der schon für die visuellen Effekte bei Filmen wie True Lies oder Apollo 13 mitverantwortlich war, entwirft die computergenerierten Grafiken. Parasite Eve wird Ende des Jahres in den USA erscheinen.

Götz Schmidehausen

Grand Theft Auto

Manche Wissenschaftler behaupten ja, die Veranlagung, böse zu sein, sei genetisch vererbbar.

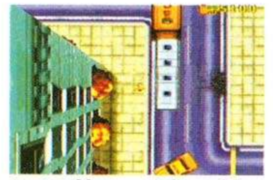


Hier bekommt Ihr Euren Auftrag


Dies ist eines der auswählbaren Alter Egos


Ein bißchen Extra-Geld holt man mit dem Verschachern der Autos an den Schrotthändler


Vorsicht ist die Mutter der Porzellantruhe. Niemals mit einer fahrenden Bombe schwere Unfälle bauen


Der Tanklaster wird zur fahrenden Bombe und sprengt den Polizeipräsidenten samt Hauptquartier


Die blauen Pfeile sind wichtige Informanten

Das zweite Y-Chromosom sei schuld daran, daß aus einfachen Bürgern raubmordende Brandschatzer, banküberfallende Autodiebe oder kindererschreckende Disneyclub-Moderatoren werden. Ich sage, es liegt an der Ernährung. Wer als Kind zum Spinat gezwungen wurde oder seinen Teller aufessen mußte, steht quasi schon mit einem Bein im Kittchen.

Doch nicht jedes kriminelle Gelüst muß unbedingt in der realen Welt ausgelebt werden. BMG präsentiert mit Grand Theft Auto die perfekte Verbrechersimulation. Ihr seid ein Kleinganove in den Straßen der amerikanischen Großstädte und seid vom Autoklau über den Banküberfall bis hin zum Auftragsmord zu allem bereit, was Euer Boss von Euch fordert. Zuerst müßt Ihr ein Auto besorgen, deshalb zieht Ihr den nächstbesten Auto-, Taxi-, LKW-, Schulbus-, Van-, Motorrad- oder Polizeiwagenfahrer von seinem Sitz, haut ihm eins auf die Zwölf und braust davon. Eure Missionen beinhalten bspw. die Sprengung des hiesigen Polizeihauptquartiers mit einem Benzinlaster, weil der Polizeichef zuviel Schmiergelder fordert. Ein anderer Auftrag verlangt, einen Mafiosi auf offener Straße zu erschießen, wobei eine atemberaubende Flucht schon vorprogrammiert ist, denn auf Schießereien reagieren die Ordnungshüter allergisch. Beschaffung von gestohlenen Autos, schnelles Verschwindenlassen heißer Ware oder einfach das Ausräumen der lokalen Geldinstitute - außer vor Sexualdelikten schreckt Euer Alter Ego auf dem Bildschirm vor nichts zurück!

Explicit Lyrics!

Grafisch enttäuscht GTA für wenige Sekunden, denn heutzutage muß es eigentlich schon 3D-Grafik sein. Jedoch wird schnell klar, daß die isometrische Draufsicht für die Übersicht am besten geeignet ist, und dank des Spielspaßes wird sich niemand an den unkomplizierten Darstellungen stören. Die deutschen Bildschirmtexte, die BMG für diesen Titel anfertigen ließ, beinhalten sprachlich alles, was ein gestandener Seemann braucht, um seinen Unmut mit ein paar deftigen Ausdrücken zu würzen. Ein besonderes Schmankerl ist



Der gelbe Pfeil weist den Weg



Keine Sekunde zu spät. Hier deponiert Ihr die heiße Ware



Hier endet eine waghalsige Verfolgungsjagd. Die Bullen haben einfach nicht den Schneid, über die Brücke zu springen

die Musik, die sich je nach Modell des geklauten Autos ändert. Ein Volkswagen hat meistens den Countrysender an, Taxifahrer hören Nachrichtensender mit Popmusik, im Sportwagen dröhnt Rock'n'Roll, und im Polizeiwagen kann man den Cops zuhören, wo sie ihre Straßensperren errichten. Grand Theft Auto ist endlich wieder eine innovative Spielidee, die mit Sicherheit wie eine Bombe einschlagen wird. Schon nach kurzer Einspielzeit war ich völlig gefesselt und kann den Test kaum erwarten. Wenn nun auch noch Komplexität und Schwierigkeitsgrad gut abgestimmt werden, erwartet uns ein ganz großer Weihnachtstitel.

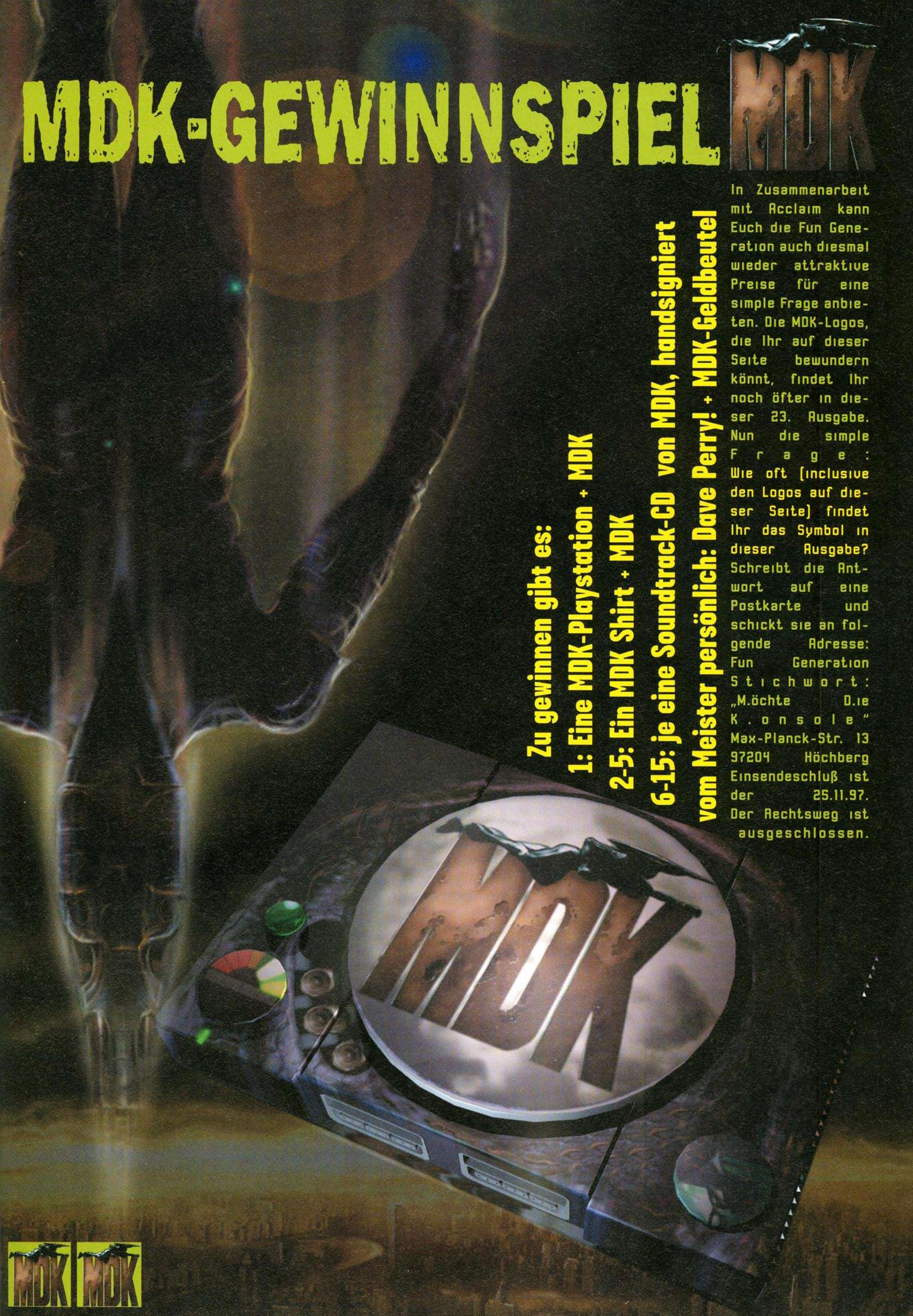


Genre .... Gangsterspiel
Spieler 1
Hersteller .... BMG



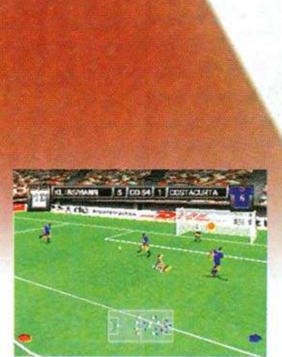
Entwickler .... DMA
Testmuster .... BMG
Release .... Dezember




MDK-GEWINNSPIEL
MDK
In Zusammenarbeit mit Acclaim kann Euch die Fun Generation auch diesmal wieder attraktive Preise für eine simple Frage anbieten. Die MDK-Logos, die Ihr auf dieser Seite bewundern könnt, findet Ihr noch öfter in dieser 23. Ausgabe. Nun die simple Frage: Wie oft (inclusive den Logos auf dieser Seite) findet Ihr das Symbol in dieser Ausgabe? Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:
Fun Generation
Stichwort: „M.öchte D.ie K.onsole"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Einsendeschluß ist der 25.11.97.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Zu gewinnen gibt es:
1: Eine MDK-Playstation + MDK
2-5: Ein MDK Shirt + MDK
6-15: je eine Soundtrack-CD von MDK, handsigniert vom Meister persönlich: Dave Perry! + MDK-Geldbeutel
MDK
MDK
MDK

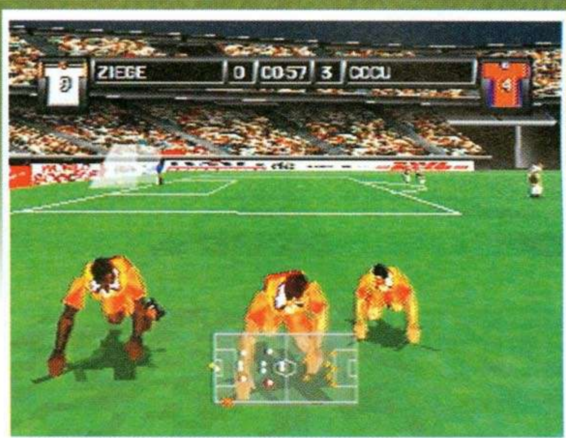
BMG Soccer

Kürzlich besuchte uns Gordon P. Bellamy, der Creative Director der Firma Z-Axis in Würzburg, um uns ein neues Fußballspiel vorzustellen. Eigentlich kein besonders ungewöhnliches Ereignis, doch wie uns der junge Mann versicherte, schreibt man in Kalifornien gerade Fußballgeschichte.


Bei jedem Schuß muß man mit dem Symbol im Tor die Schußrichtung des Balls festlegen



Beim Jubel tanzen die Spieler Macarena...

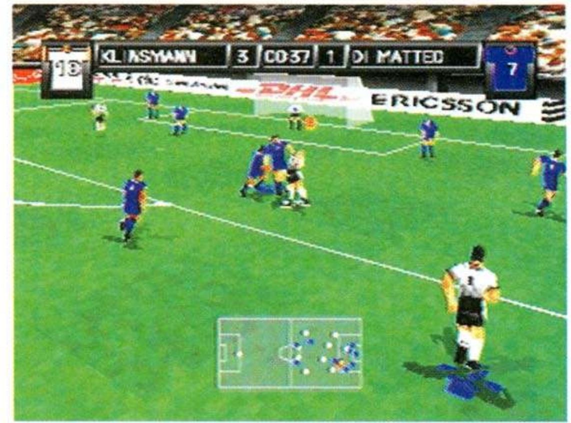


...oder Lambada




Da möchte sich der Schütze doch am liebsten das Trikot vom Leib reißen -eine Notbremse brachte ihm die rote Karte ein

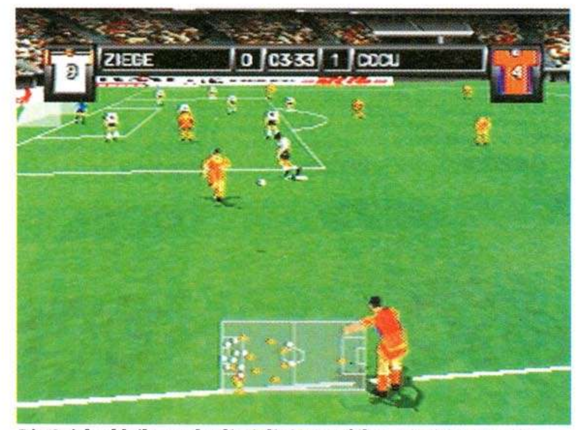
Die Features des Spieles scheinen im höchsten Maße außergewöhnlich zu sein. Denn BMG hat die Rechte an die Originalnamen der aktuellen WM-Teams, inklusive der deutschen Stars. Die Spieler beherrschen individuelle Specialmoves und wurden mittels Motion Capturing ihren realen Vorbildern nachempfunden. „Z-Axis bemüht sich, auch die Eigenheiten der Spieler miteinzubauen.", erklärte Bellamy. Ob Andy Möller in Tränen ausbricht wenn man ihn foult oder Effe seinen berühmten Finger zückt, versuch derzeit unser US-Korrepondent Andy Puhl zu klären, den Bellamy einlud, um sich beim Programmieren beraten zu lassen. Außer den WM-Teams sind übrigens noch einige geheime Spezialmannschaften enthalten, über die sich Z-Axis jedoch noch ausschweigt. Ein Novum ist übrigens der völlig abgedrehte Kommentar beim Spiel, denn die Spieler selbst geben hier ihren Senf ab. Und dies sogar in fünf Sprachen, nämlich in Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch und Spanisch, womit die meisten Teams abgedeckt wären.



Eine kleine Rangelei im Strafraum


Der Goalie ist frustriert


Hervorragende Haltungsnoten beim Schuß



Die Spieler bleiben sehr diszipliniert auf ihren Positionen, um den Raum zuzumachen

Überflüssig und völlig hoch aufgelöst

BMG Soccer soll das erste Fußballspiel sein, das die höchste Auflösung der PlayStation nutzt. Zudem wurden alle Spieler mit ihren Originaltrikots inklusive Rückennummer ausgerüstet, pro Team existiert ein Kader von bis zu fünfzig Spielern. Wer also den Sammer nicht mit zur WM nehmen will, kann auch nicht nominierte Kicker einsetzen. Das beste am BMG Soccer aber ist die Vorteilsregel. Der Schiedsrichter pfeift nicht jedes Foul, sondern läßt Vorteil gelten. BMG Soccer ist ein actionorientiertes Spiel mit einer leicht zu erlernenden Steuerung. Wir werden es im Auge behalten.



Beim Elfmeter schießt man mit einer Zielscheibe








Genre .... Sportspiel
Spieler 1-4
Hersteller .... BMG
Entwickler .... Z-Axis
Testmuster .... BMG
Release .... März

Harry, Jack und Joe sind nette Jungs.
Leider gehören Sie nicht zu uns.
Und deshalb, mach´ sie kalt.

Du hast schon verstanden!
Die drei gehören zu
Charlies Gang - und Du
stehst vor dem einfachen
Problem: sie oder Du!
Wie Du sie erledigst ist
Deine Sache. Wie Du
entkommst, auch.
Aber wage es nicht, hier
aufzutauchen, ohne diesen
Job erledigt zu haben!
Ach ja, noch ein kleiner
Tip: Geh´ins nächste
Spielegeschäft und
besorge Dir 'Grand Theft
Auto'. Dann lädst Du es
auf Deinem Computer
und startest es.
Und dann bekommst Du alle
weiteren Anweisungen.
Alles klar? Gut.
Halte die Ohren steif.



MÖRDERISCH GUTES SPIEL.

GRAND THEFT AUTO

AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



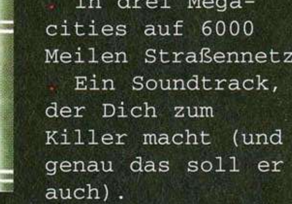
für Playstation und PC











- Zoom dich ins Geschehen - superschnell aus der Vogelperspektive!
- Der große Autoklau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
- Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
- Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
- In drei Megacities auf 6000 Meilen Straßennetz
- Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).





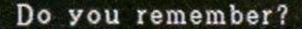


www.bmginteractive.com

Götz Schmiedehausen

Resident **Evil 2**

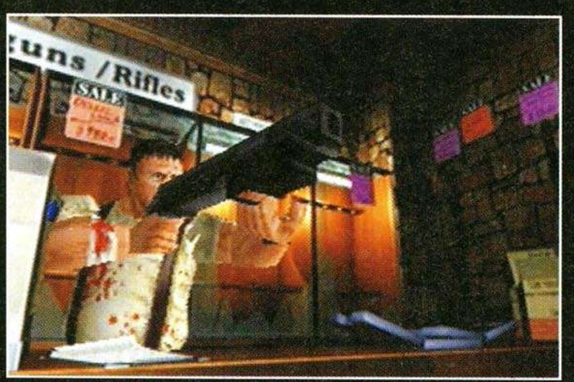
Wie Ihr sicherlich wißt, liegt der Resident Evil Directors Cut-Edition auch ein spielbares Demo von Resident Evil 2 bei. Grund genug, Euch den Appetitmacher vorzustellen.



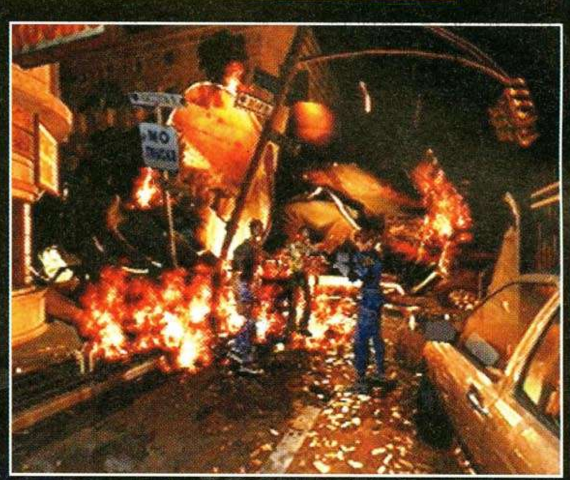
Der Anfang...

Ohne langes Vorgeplänkel befindet Ihr Euch als Leon, Mitglied des S.T.A.R.S.-Teams, auf einer chaotisch aussehenden Hauptstraße, die mit brennenden Autowracks und Untoten richtig einladend wirkt. In bester Guerilla-Manier schlagt Ihr Euch bis in den Laden eines Waffenhändlers durch, der für ein paar Schuß Extra-Munition gut ist. Kurz darauf stürmen einige Zombies den Laden und metzeln den dicklichen Kaufmann nieder. Ihr flüchtet mit der Pumpgun des Toten durch die Hintertür in dunkle Gassen und überrascht einige lebende Leichen auf einem eingezäunten Basketballplatz.

Anschließend müßt Ihr über die Straße, auf der auch ein paar Widergänger rumlungern und ins Polizeirevier flüchten. In einem Büro bewachen einige halbverweste Polizeibeamte einen Schlüssel, der Euch eine Tür in die hinteren Räume des Gebäudes öffnet. Plötzlich setzt die unheilsschwangere Musik aus und Ihr hört nur noch das Plätschern von Flüssigkeit. Blut tropft von der Decke und hinter der Lache lauert ein bizarres Monster. Nach dessen Ableben begegnet Ihr noch dem ersten weiblichen Zombie und seht zudem ein sehr eigenartiges Vieh an einem Fenster vorbeihuschen. Bevor Leon seine Begleiterin Claire trifft, die das Ende des Demos einläutet, könnt Ihr noch ein paar Rätsel im Stile des ersten Teils zu lösen. Bspw. findet Ihr einen Kamin, der den ersten von zwei Diamanten versteckt. Macht einfach Feuer und der Stein fällt heraus. Der zweite Edelstein kann durch ein Verschiebepuzzle gefunden werden. Die beiden Teile haben jedoch im Demo keinerlei Funktion,



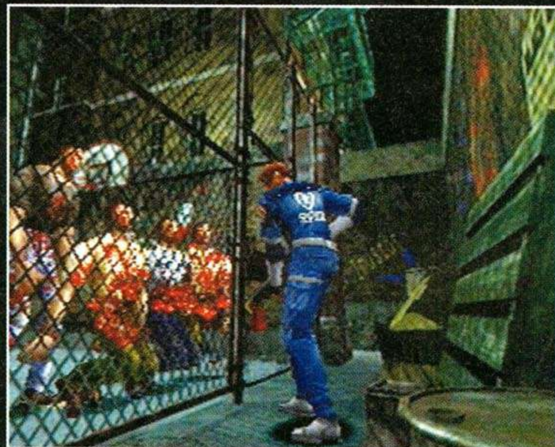
Im Laden des Waffenhändlers, muß Leon erst beweisen, daß er ein Mensch ist



...ist ein flammendes Inferno. Überall lauern die lebenden Leichen

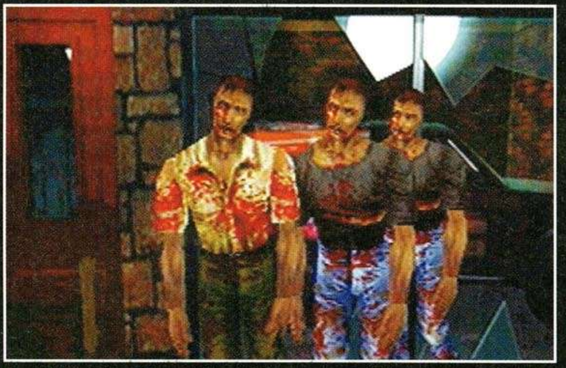


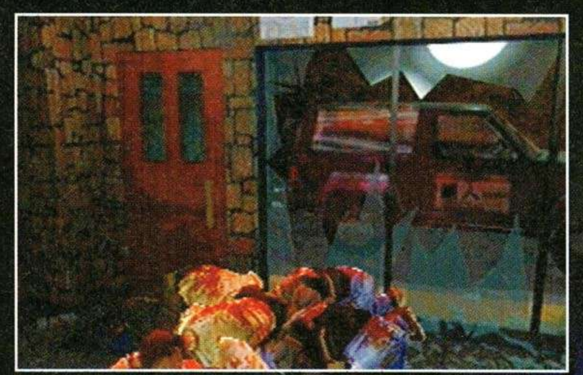
Leon erwehrt sich seiner Haut so gut es geht



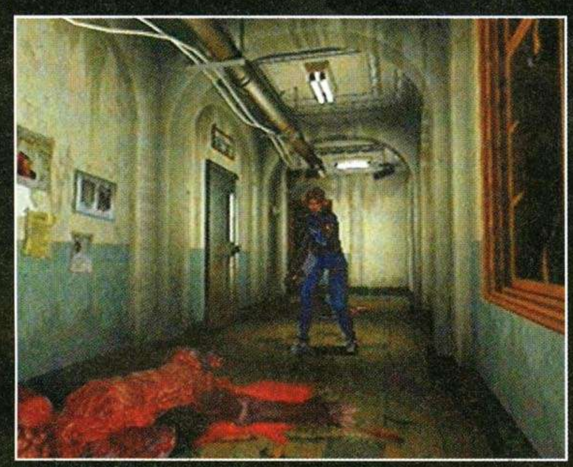
Die Zombies auf dem Sportplatz knien nieder vor dem wackeren Helden...nachdem ihre Kniescheiben zerschossen wurde

ebensowenig die Dunkelkammer oder der große Brunnen. Ihr könnt jedoch sicher sein, daß Ihr wieder mit vielen Situationen in RE2 konfrontiert werdet, die Ihr nicht mit einer Schußwaffe lösen könnt. Bevor Ihr das Spiel beendet, könnt Ihr noch einmal im Polizeipräsidium den Weg den Ihr gekommen seid zurücklaufen. Aus der Wand bre-

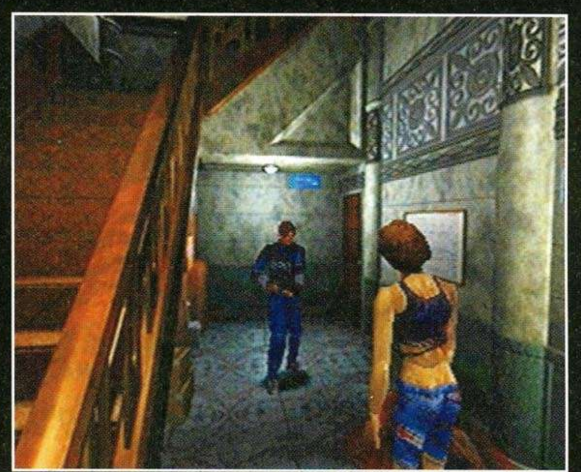

Doch Zombies stürmen den Laden...

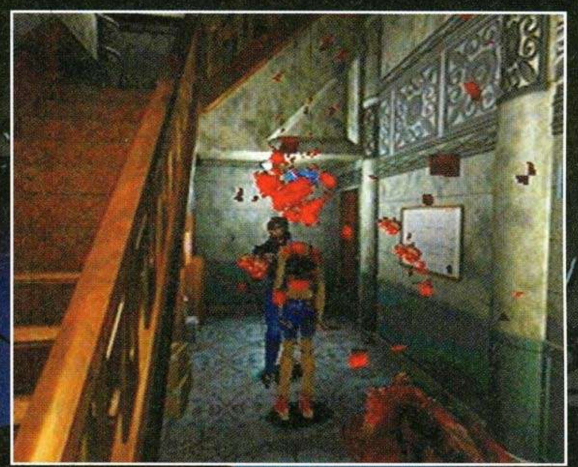

...und zerfleischen den Waffenhändler


Im Polizeirevier sorgt nun Leon für Ordnung


Ein bizarres Monster greift an

chen plötzlich Zombiehände heraus, ein netter Effekt, den man sich bei der Kürze des Demos nicht entgehen lassen sollte.


Sie mag schön gewesen sein...


...doch sie hat einfach nichts im Kopf

The nightmare has
only just begun...

What will happen to
Leon and Claire?

Das Ende ist erst der Anfang

Meisterlich

Kein langes Rumgesülze, dieses Spiel wird genial. Fantastische Grafiken, atemberaubende Lichteffekte, doomiger Soundtrack, geniale Atmosphäre und Monster bis zum Abwinken sind die Eckpfeiler dieses Horror-Epos. Ich verneige mich schon jetzt vor diesem Meisterwerk und wünsche Virgin und Capcom die größte Zahl an Vorbestellungen in der Videospielgeschichte, vorausgesetzt... ja, vorausgesetzt, es wird nicht wieder herumgeschnitten, entschärft und verstümmelt. Das überlaßt bitte uns, während wir Resident Evil 2 spielen. Den Mitarbeitern an diesem Spiel wünsche ich alles, nur keine schönen Ferien. Immerhin steht Resident Evil 3 schon auf meinem Weihnachtswunschzettel 1998!



Genre .... Horror-Adv.
Spieler 1
Hersteller .... Virgin

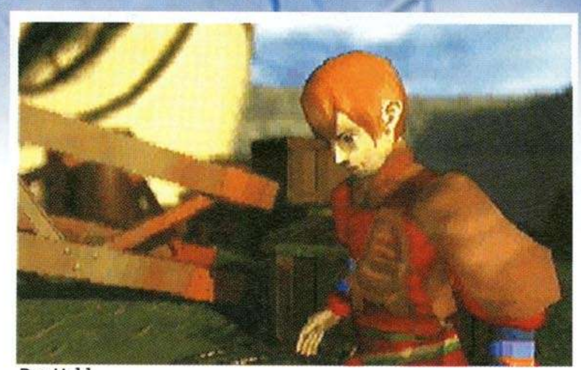




Holger Gößmann

Azel-Panzer Dragoon Saga

Schon vor mehr als 18 Monaten nun kam der zweite Teil der Panzer Dragoon-Reihe auf den Markt. Der 3D-Shooter war und ist eines der Vorzeigegames für Segas Next Generation-Konsole.


Der Held


Die Ruinen, in denen alles begann

Lange war der Nachfolger Gegenstand der Gerüchteküche, bevor jetzt endlich die erste Version in die Redaktionsräume der Fun Generation flatterte. Die Hintergrundstory ist, wie bei Rollenspielen üblich, mit Mythen und Legenden vollgepackt. Die Menschheit hat es mal wieder geschafft, mit Genexperimenten der DNA ihrer Urahnen Monster zu erzeugen. Das Üble dabei ist, daß bei den Forschungsarbeiten ein Artefakt aus der Vergangenheit auftaucht, das dem von Grund aus schlechten Imperium alle Fäden in die Hand gibt. Ihr übernehmt die Rolle von Edge, der auf einer Patrouille von Kremain und seinen Schergen angegriffen wird. Als einziger Überlebender des Massakers wird er in den Ruinen eines uralten Gebäudes seinem Schicksal überlassen. Als er von den Fehlzüchtungen angegriffen wird, rettet ihn ein Drachen, der ihm per Telepathie ein Bild eines alten Artefakts vorschweben läßt, das es nun zu suchen gilt, um dem Imperium das Handwerk zu legen.



Der Kampf wurde erfolgreich abgeschlossen



Der Statusscreen


Was uns dieser sterbende Zeitgenosse zu sagen hat, bekommen wir wohl erst in der amerikanischen Version mit

Shooter-RPG

Panzer Dragoon Sega versucht zwei eigentlich unvereinbare Spielgenres in einem Game unterzubringen: Shoot'em Up und RPG. Und, soviel kann man schon jetzt sagen, das ist dem Game erstaunlich gut bekommen. Nachdem man den Rücken des Drachens erklommen hat, fliegt man durch die unendlich anmutenden Schluchten des Tals, wo das Artefakt zu finden sein muß. Dabei stößt man im Random Encounter-Verfahren auf Gegner, die man entweder per Einzelangriff oder in der Gruppenattacke vom Canyonhimmel holt. Dabei stehen auch Gegenstände, die man aus Boxen am Wegrand schießt, oder Zaubersprüche zur Verfügung.



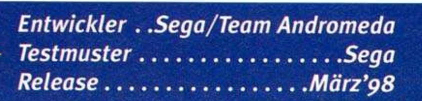
Erstmals kann man frei um die Gegner herumscrollen


Die erste Konfrontation

Das Kampfsystem mutet zunächst vertraut an, bietet dann aber überraschende Neuerungen: Erstmals kann man um die Gegner herumscrollen und so schwache Punkte finden und treffen. Die Wege zum Erfolg scheinen dabei sehr vielfältig und verzwickt. Wenn Panzer Dragoon Saga auf seinen vier CDs den hervorragenden ersten Eindruck auf die Storyline übertragen kann, gibt es endlich mal wieder einen handfesten Kaufgrund für den Saturn. Wir warten gespannt!



Genre .... RPG
Spieler 1
Hersteller .... Sega



Entwickler .. Sega/Team Andromeda
Testmuster .... Sega
Release .... März'98





Best Console and Best Console Game 1997

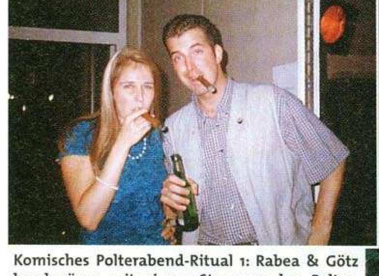


ECTS, 7. September 1997, London. Auf der bedeutendsten europäischen Videospiel-Messe verliehen die Experten der Branche Nintendo® 64 und Super Mario 64™ die Auszeichnung als beste Konsole und bestes Konsolenspiel für 1997. Die 64-Bit State of the Art Technologie des Nintendo® 64 und die hohe Qualität des Software-Angebots von Adventure bis Racing, von Action bis Sports bedeuten eben eine neue Dimension des Videospielens. Und das ist erst der Anfang – Nintendo® 64 wird auch in Zukunft immer wieder neue Maßstäbe setzen.

NINTENDO64

MAX-PLANCK-STR.

Die Traumhochzeit Folge 1



Komisches Polterabend-Ritual 1: Rabea & Götz beschwören mit einem Stumpen den Poltergeist. Wozu das gut sein soll, wußte an diesem Abend auch niemand.



Komisches Polterabend-Ritual 2: Leute zerdeppern das Porzelan Ihrer Großeltern auf dem Boden, wobei dann die beiden noch nicht Verehelichten versuchen müßen, zwei Haufen zusammenzukehren. Der mit dem Größeren Haufen hat dann das Sagen die nexten zwei Jahre (Götz mußte sich um einen Tassenhenkel knapp geschlagen geben)



Komisches Bayrisches Hochzeits-Ritual 1: Fingerhakln mit Säge. Wer die Säge an sich reißen kann hat die nexten 2 Jahre das Sagen im Haus. (Götz hat in der Verlängerung doch verloren!)

Die lustigen Partygäste am Polterabend bei noch lustigeren Gesellschaftsspielen. Hier zum Beispiel „Ich schreib was, was Du nicht siehst"



Komisches Bayrisches Hochzeits-Ritual 2: Hier versteckt die Trauzeugin irgendetwas unter Rabeas Hochzeitskleid und unser aller Holger muß dann ... nein nicht suchen (hätte er wohl gerne), er muß dann versuchen es wieder aus der Serviette zu zaubern.

Götz´ Hochzeit

Ja, das hat sich der Herr Chefredakteur fein ausgedacht! Heiratet mal eben, um den Nebeneffekt Flitterwochen geschickt zum Urlaub in der heißesten Phase des Jahres nutzen zu können. Jetzt reicht's. Während seiner Abwesenheit habe ich beschlossen, diesen Job hier hinzuschmeißen. Nur gut, daß ich mir noch auf dem Polterabend die Plautze vollhauen konnte sowie mit Kai und noch einer Hand voll anderer Jungs vermutlich die Schlagerhochzeit des Jahrhunderts gefeiert habe. Da war richtig Fete angesagt, teilweise mit Zuständen, die jenseits von gut und böse waren! Und laßt Euch eines gesagt sein, Jungs: Textkorrekteurinnen sind die hübschesten Bräute, die man sich vorstellen kann. Doch daß ich jetzt in der Einsamkeit der Redaktionsräume diese Zeilen in den Computer klopfe, während sich Götz die Sonne von Mexiko auf den diätgestählten Bauch brennen läßt, finde ich weniger komisch. Ne Jungs, nicht mit mir! Ich mach' jetzt den Schuh, mein Nachfolger steht eh schon in den Startlöchern. Es ist Fabian Döhla, der dem harten Zivildienstleben entronnen ist und in der noch härteren Redakteursalltag wechselt. Viel Spaß, Fabian!So long Holger

Das Wertungssystem

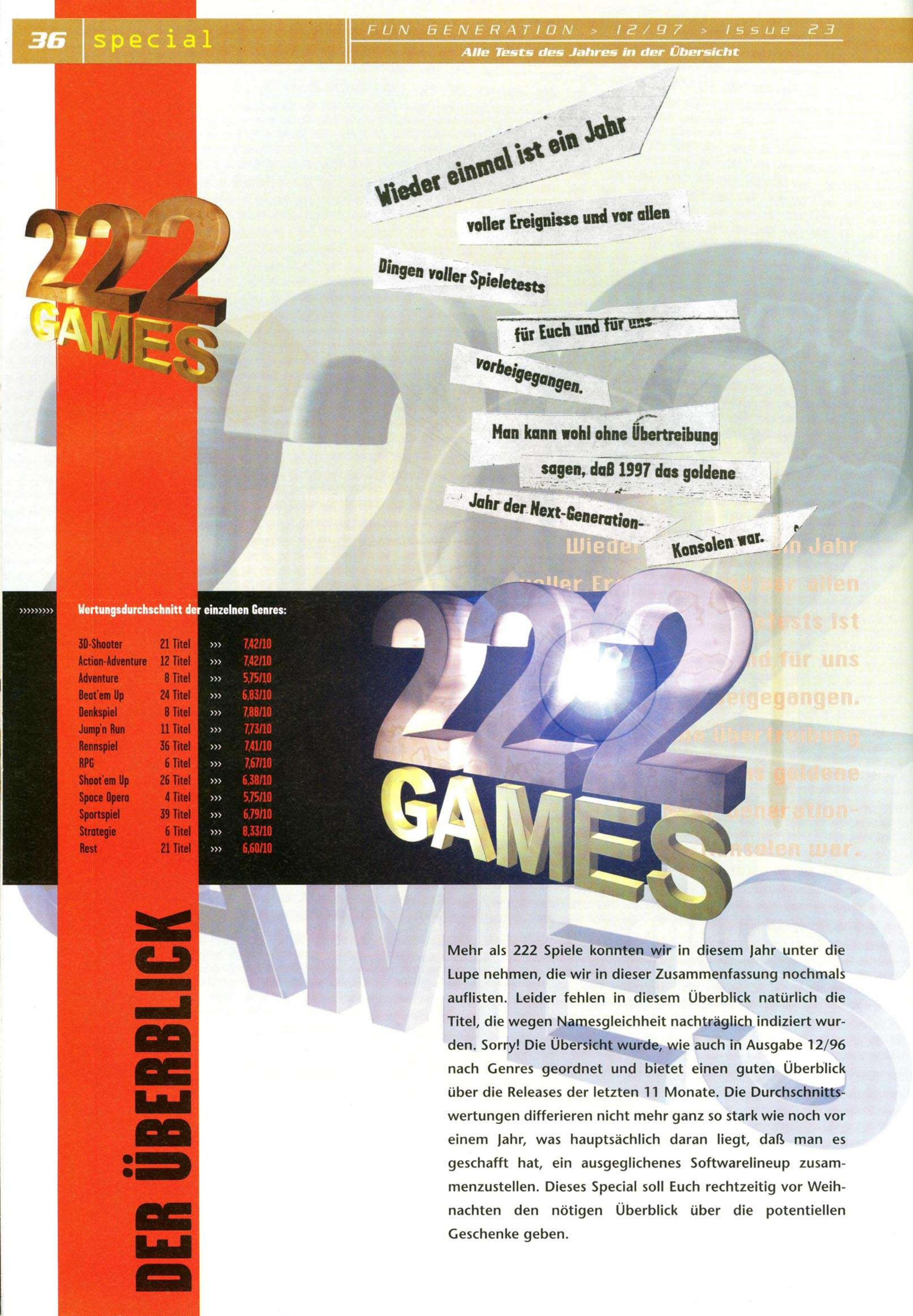
FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.

INFO **10 von 10**

System:	PlayStation	Hersteller:	Infogrames	Grafik	10
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Infogrames	Sound	9
Spieler:	1-2	Testmuster:	Infogrames	Gameplay	9
Level:	K.A.				
Besonderheiten:	Memory-Card, Analog-Controller, neGcon	Veröffentlichung:	erhältlich		
		Ca. Preis:	99.-		


SIE HAT NOCH KEIN
FUN GENERATION
[T-SHIRT]
... UND FALLS DU
EIN'S WILLST -
DANN
[ABO]
AUSSERDEM GIBT'S 10% PREISVORTEIL
UND DU VERPASST KEIN HEFT!



DER ÜBERBLICK

»»»»» **Wertungsdurchschnitt der einzelnen Genres:**

Genre	Titel		Wertung
3D-Shooter	21 Titel	›››	7,42/10
Action-Adventure	12 Titel	›››	7,42/10
Adventure	8 Titel	›››	5,75/10
Beat'em Up	24 Titel	›››	6,83/10
Denkspiel	8 Titel	›››	7,88/10
Jump'n Run	11 Titel	›››	7,73/10
Rennspiel	36 Titel	›››	7,41/10
RPG	6 Titel	›››	7,67/10
Shoot'em Up	26 Titel	›››	6,38/10
Space Opera	4 Titel	›››	5,75/10
Sportspiel	39 Titel	›››	6,79/10
Strategie	6 Titel	›››	8,33/10
Rest	21 Titel	›››	6,60/10

Mehr als 222 Spiele konnten wir in diesem Jahr unter die Lupe nehmen, die wir in dieser Zusammenfassung nochmals auflisten. Leider fehlen in diesem Überblick natürlich die Titel, die wegen Namesgleichheit nachträglich indiziert wurden. Sorry! Die Übersicht wurde, wie auch in Ausgabe 12/96 nach Genres geordnet und bietet einen guten Überblick über die Releases der letzten 11 Monate. Die Durchschnittswertungen differieren nicht mehr ganz so stark wie noch vor einem Jahr, was hauptsächlich daran liegt, daß man es geschafft hat, ein ausgeglichenes Softwarelineup zusammenzustellen. Dieses Special soll Euch rechtzeitig vor Weihnachten den nötigen Überblick über die potentiellen Geschenke geben.

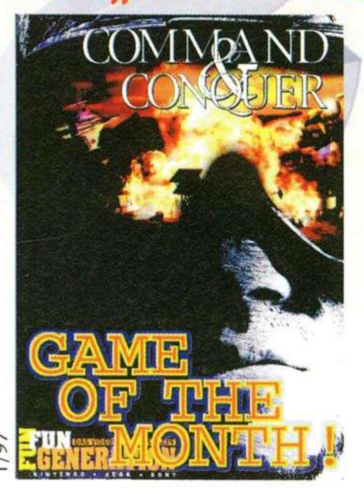
3D-Shooter

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Ace Combat 2		1	Sony	Namco	10	8/97	„Jeder der eine PlayStation besitzt, sollte sich sofort AC2 zulegen, das Licht löschen, den Nachbrenner einschalten und einfach genießen."
Black Dawn		1	Virgin	Black Ops	8	3/97	Kurzweiliges, aber zu kurzes Hubi-Ballerspiel.
Descent 2		1-2	Acclaim	Interplay/Parallax	8	5/97	Komplexer Shooter mit verwirrendem Leveldesign und unlesbarer Automap.
Exhumed		1	BMG	Lobotomy	9	4/97	Hervorragender 3D-Shooter mit einigen Puzzleeinlagen und hohem Suchfaktor.
G-Police		1	Psygnosis	The Wheelhaus	10	11/97	„G-Police ist und bleibt eines der Highlights des Weihnachtsgeschäfts. Um diesen Titel kommt keiner herum!"
Ghost in the Shell		1	Sony	Exact	9	10/97	„Ghost in the Shell ist sicherlich ein Highlight und wird auch die weniger Animeinteressierten begeistern."
Golden Eye		1-4	Nintendo	Rare	9	11/97	„Diejenigen, die eine echte Herausforderung suchen, werden sie in diesem Titel finden."
Hexen		1-2	Mirage	ID/Raven Soft	8	4/97	„Nehmt Euch Zeit, dann habt Ihr mit Hexen eine Menge Spaß."
Hexen		1	GT Interactive	Raven/id	7	5/97	„Fans des Genres können sich sicherlich mit Hexen anfreunden, alle anderen sollten auf jeden Fall vorher antesten."
Hexen 64		1-4	GT Interactive	Software Creations	5	9/97	Ruckelt wie die Sau. Bestenfalls eine durchschnittliche Umsetzung des PC-Hits.
Independence Day		1-2	Fox Interactive	Radical Ent.	5	6/97	„Es [Independence Day] wirkt insgesamt etwas monton."
Lifeforce Tenka		1	Psygnosis	Psygnosis	9	4/97	„Ein 3D-Shooter lebt von seiner Aufmachung und seinem Gameplay - Lifeforce Tenka ist in beiderlei Hinsicht absolut top."
Lylat Wars (Starfox 64)		1-4	Nintendo	Nintendo	9	7/97	Ein paar spielerische Neuerungen mehr hätten es schon sein dürfen. Trotzdem uneingeschränkt empfehlenswert.
Raven Project		1	Konami	Cryo	7	4/97	„Wer Weltraumspiele liebt, tätigt mit dem soliden Raven Project sicher keinen Fehlkauf."
Shadows of the Empire		1	Nintendo	LucasArts	7	2/97	3D-Shooter mit beeindruckender Grafik, aber wenigen spielerischen Innovationen.
Sky Target		1	Sega	Sega	3	7/97	„Warum Sega das altbackene Spielprinzip praktisch unverändert wieder aufbrüht, ist mir ein Rätsel."
Strike Point		1	Elite	Elite	4	1/97	Das viel zu knapp bemessene Zeitlimit nimmt dem Game jeden Spielspaß.
Tigershark		1	GT Interactive	n-Space	4	6/97	„Tigershark ist das typische Beispiel für einen Titel, den eigentlich niemand gebraucht hat."
Tunnel B1		1	Ocean	Neon	9	4/97	„Tunnel B1 gehört schlicht und ergreifend in jede gutsortierte Softwaresammlung."
Turok Dinosaur Hunter		1	Acclaim	Iguana	10	3/97	„Turok ist ein meisterhaft inszeniertes Stück Software, frei von gravierenden Schwächen und auch auf lange Zeit motivierend."
Virtual On		1-2	Sega	Sega	6	1/97	„Zu wenig Taktik entscheidet über Sieg und Niederlage"

Action-ADV

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Blood Omen. Legacy of Kain		1	BMG Interactive	Crystal Dynamics	8	1/97	Gut spielbares Vampirabenteuer mit hoher Komplexität und hervorragenden FMV-Sequenzen.
Castlevania - Symph. o. t. Night		1	Konami	Konami	7	6/97	Konsequente Fortsetzung des Castlevania-Themas mit einigen Rätseleinlagen.
Dark Savior		1	Sega	Climax	8	2/97	„[Dark Saviour] fehlt allein die Genialität des Vorgängers [Landstalker]."
Herc's Adventures		1-2	LucasArts	LucasArts	7	10/97	„LucasArts hätte mehr aus diesem Titel machen können, denn Hercs Adventures bietet auf Dauer zu wenig Abwechslung."
King's Field II		1	ASCII	From Software	6	2/97	Technisch dünnes und langatmiges 3D-RPG. Für Fans aber trotzdem zu empfehlen.
Little Big Adventure		1	Electronic Arts	Adeline Software	8	5/97	„Fans von Genrevertretern wie bspw. Alone in the Dark können bedenkenlos zugreifen."
Nightmare Creatures		1	SCEE	Kalisto	8	11/97	Atmosphärisch geniales, aber zu schweres Game. Der Zeitdruck nervt.
Resident Evil		1	Sega	Capcom	10	9/97	„Resident Evil ist und bleibt einer der Software-Meilensteine dieser Dekade."
Rosco McQueen		1	SCEE	Slipery Snake	7	11/97	Grafisch interessant, aber durch monotonen Levelaufbau und eintöniges Spielprinzip stürzt der Titel in die Mittelmäßikeit ab.
Swagman		1	Eidos	Core Design	8	7/97	„Wer diesem Genre etwas abgewinnen kann, der sollte sich Swagman zulegen."
Tecmos Deception		1	Tecmo	Tecmo	5	2/97	„Ödes Fallenstellen"
Terranigma		1	Nintendo	Enix	7	2/97	Altbewährtes Gameplay mit einigen spielerischen Mängeln.

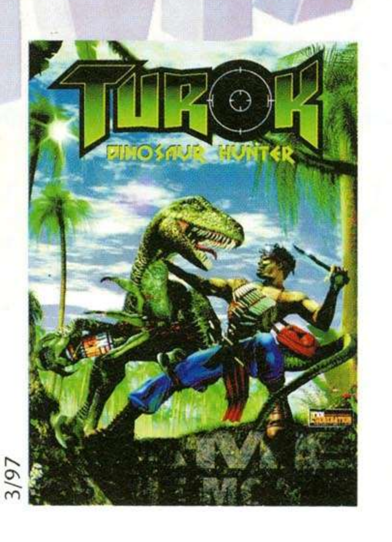
Die „Games of the month"



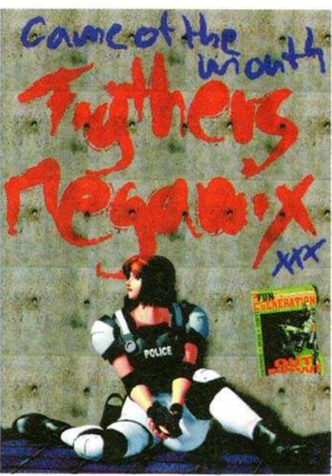
1/97



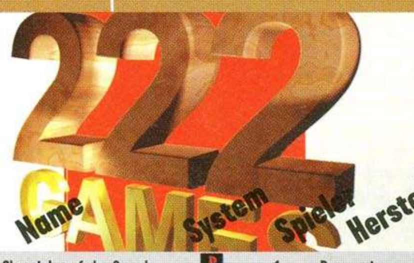
2/97



3/97



4/97



Adventure

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Chronicles of the Sword		1	Psygnosis	Psygnosis	3	1/97	„Die Story ist völlig banal und hohl [...], sodaß der Spieler [...] bald den puren Wahnsinn im Nacken spüren wird."
Discworld II: Vermutlich Vermißt		1	Sega	Psygnosis	8	9/97	„Alles in allem kann man diesen Titel jedem Adventureliebhaber nur ans Herz legen."
Excalibur 2555 AD		1	Telstar	Tempest	7	6/97	„Die fehlande Atmosphäre und der letzte Feinschliff verhindern eine höhere Werung."
Frankenstein		1	Acclaim	Interplay	2	10/97	„Mein Rat aus tiefstem Herzen. Finger weg von diesem Interaktiv-Schrott!"
Gekka Mugentan Torico		1	Sega	Sega	5	6/97	Anfängerfreundliches aber monotones 3D-Adventure mit einigen spielerischen Macken.
Overblood		1	EA	EA	7	7/97	Einsteigerfreundliches Adventure. In drei bis vier Stunden Spielzeit kann man Overblood komplett lösen.
Stadt der verlorenen Kinder		1	Psygnosis	Psygnosis	5	4/97	Optisch sehr schönes jedoch abgrundtief unübersichtliches Adventure mit zu wenig Tips für den Spieler.
Sentient		1	Psygnosis	Psygnosis	9	4/97	Komplexes Adventure mit herrausragender künstlichen Intelligenz. Aber nur mit viel Geduld und guten Englischkenntnissen kann man diesen Titel wirklich genießen.

Beat'em Up

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Batman Forever		1-2	Acclaim	Iguana	4	2/97	Durchschnittsgrafik und Gameplayfehler lassen diesen Titel in die unteren Wertungsregionen abstürzen.
Batman Forever		1-2	Acclaim	Iguana	4	3/97	„Was bei Batman Forever in Sachen Gamedesign und Spielbarkeit abläuft, ist eine Frechheit."
Battle Arena Tohshinden 3		1-2	Takara	Takara	7	3/97	Technisch unausgegorenes Sequel mit vielen Kämpfern.
Bushido Blade		1-2	Squaresoft	Lightweight	7	6/97	Erster Simulations-Prügler der PlayStation-Geschichte.
Dark Rift		1-2	Vic Tokai	Kronos	7	9/97	„Dennoch ist Dark Rift alles in allem ein grundsolider 3D-Prügler."
Dragonheart - Fire & Steel		1	Acclaim	Acclaim	4	3/97	Grafisch aufwendige, jedoch spielerisch magere Filmumsetzung.
Fantastic Four		1-4	Acclaim	Probe	7	10/97	Technisch guter, aber spielerisch dünner Prügler mit zu wenig Innovationen.
Fighters Impact		1-2	Taito	Taito	6	8/97	In jeder Hinsicht ein mittelmäßiger Prügler.
Fighters Megamix		1-2	Sega	AM2	10	4/97	„Auf dem Beat'em Up-Sektor ist der Titel eine Klasse für sich."
Heaven's Gate		1-2	Virgin	Atlus	6	11/97	Spielerisch mittelmäßiger Prügler ohne jede neue Idee.
Last Bronx		1-2	Sega	AM3	8	11/97	„Wer gern zwischendurch ein Beat'em Up einlegt und für eine halbe Stunde gut unterhalten sein will, liegt hier goldrichtig."
Marvel Super Heroes		1-2	Virgin	Capcom	8	11/97	Guter Prügler mit dem typischen Capcom-Feeling und superflüßiger Grafik dank RAM-Modul.
Perfect Weapon		1	Electronic Arts	ASC	5	2/97	Eigentlich gut gemachtes Prügelspiel mit zahlreichen spielerischen Mängeln.
Real Bout Fatal Fury		1-2	SNK	SNK	8	4/97	Traditionell unspektakuläres, aber gutes Prügelspiel der einstigen Neo Geo-Macher.
Samurai Shodown 3		1-2	SNK	SNK	6	1/97	„[...] der Zahn der Zeit nagte auch an dem SNK Vorzeigeprügler."
Sengoku Musou		1-2	KOEI	Omega-Force	7	6/97	„Alles in allem läßt Sangoku Musou [...] nichts vermissen, bietet aber auch keinerlei neue Ideen oder Features."
Shadow Struggle		1-2	Banpresto	Banpresto	6	1/97	„Sammler und Hardcore-Beat'em Up-Fans dürfen Ihr Geld auch in Shadowstruggle investieren."
Soulblade		1-2	Namco	Namco	10	3/97	„Der dynamische Spielablauf wird von einer erfrischend intuitiven Steuerung getragen."
Star Gladiator		1-2	Capcom	Capcom	9	1/97	„[...] die spielerischen Möglichkeiten sind zweifelsfrei umfangreich[...], der vielzitierte Hund liegt aber in der Steuerung begraben."
Streetfighter Ex plus Alpha		1-2	Virgin	Capcom	9	10/97	„Wer noch kein Streetfighter sein eigen nent, kann ohne weiteres zuschlagen, alle anderen kaufen es sowieso."
The Crow: City of Angels		1	Acclaim	Acclaim	7	2/97	Die Kamera-Blickwinkel ermöglichen nicht immer den optimalen Überblick.
The Incredible Hulk		1	Eidos	Team ATD	4	3/97	„Der Durchschnittszocker mit gesundem Menschenverstand wendet sich innerhalb kürzester Zeit mit Grausen ab."
Tobal 2		1-2	Squaresoft	Dream Factory	9	7/97	„Da Tobal 2 alles in allem immer noch erfrischend anders wirkt, [...] sollte dieses technisch ausgefeilte Produkt in keiner Beat'em Up-Sammlung fehlen."
War Gods		1-2	Midway	Erocom	6	7/97	Spielerisch dünner Prügler mit gewohntem Splattercharme.

Denkspiel

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
I.Q. (Kurushi)		1-2	SCEJ	G Artists	7	9/97	Leicht unübersichtliches Denkspiel mit guten Knobelansätzen. Manchmal etwas unübersichtlich.
Lost Vikings 2		1	Acclaim	Interplay	9	4/97	„LV2 ist auf alle Fälle ein Produkt, das wir uneingeschränkt empfehlen können."
Puzzle Arena Toshinden		1-2	Takara	Takara	6	9/97	„Gegen den Computer erlahmt die Spannung und damit die Motivation recht schnell."
Puzzle Bobble 3		1-2	Taito	Taito	9	6/97	„Seit Sokoban World das fesselndste, was mir in den letzten Jahren in die Testerfinger kam: ein absoluter Pflichtkauf."
Sokoban Basic		1	Itochu	Itochu	8	11/97	Guter Nachfolger des PC-Engine-Kultspiels mit nerviger Schrittbegrenzung. Ein unnötiger Spielspaß-Killer.
Super Puzzle Fighter II		1-2	Virgin	Capcom	8	3/97	„Für nach einer neuen Knobelherausforderung Suchende ein adäquates und wertvolles Fundstück."
Tetris Plus		1-2	Jaleco	Jaleco	7	1/97	„Wer noch kein Tetris besitzt, kann bedenkenlos zuschlagen."
Tetrisphere		1-2	Nintendo	H2O Entertainment	9	10/97	Innovatives Denkspiel mit Langzeitmotivation dank 350 Level.

Ubi Soft Präsentiert ...



Dein Schläger ist eine Waffe

...und Fairness nur ein Wort.

TENNIS ARENA ist Tennis total - natürlich in 3D: Mörderische Matches für bis zu acht Spieler. Sechs Tennisarenen an den verrücktesten Orten der Welt. Zehn Spielcharaktere, gegen die Tennisprofis Musterknaben sind. Flüssige Bewegungsabläufe, ausgefeiltes Schlagrepertoire und Turniermodus. In TENNIS ARENA kann man Tennis endlich so spielen, wie man es schon immer wollte: Gnadenlos. Brutal. Und mit dem Powerschlag.

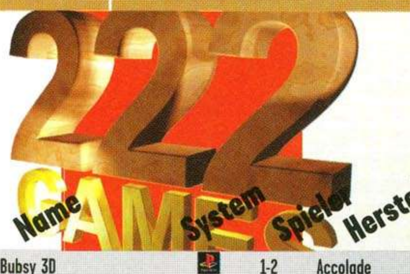
Tennis Arena

smart dog

KONAMI

SEGA SATURN

PlayStation



Jump'n Run

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Bubsy 3D		1-2	Accolade	Accolade	5	2/97	„An Bubsy kann mir eigentlich gar nichts gefallen."
Bug Too!		1-2	Sega	Sega	7	2/97	„[...] Jump'n Run mit knackigem Schwierigkeitsgrad für Fortgeschrittene [...]"
Croc - Legend of the Gobbos		1	Fox Interactive	Argonaut Software	9	11/97	„Insgesamt also ein durch und durch gelungener Plattform-Titel, der nicht nur für Genre-Fans oder 3D-Begeisterte empfehlenswert ist."
Donkey Kong Country 3		1-2	Nintendo	Rare	10	1/97	„Wer DKC3 keine Chance gibt, ist selbst schuld."
Hercules		1	SCEA	Disney Interactive	9	9/97	Schön animiertes Trickfilm-Jump'n Run mit innovativen Leveln. Leider sehr kurz.
Mischief Makers		1	Enix	Treasure	6	9/97	Kombination von Jump'n Run- und Rätselelementen im 16 Bit-Gewand.
Pandemonium		1	BMG Interactive	Crystal Dynamics	8	7/97	Gute PlayStation-Umsetzung mit verbesserter Steuerung und kürzeren Ladezeiten.
Sonic 3D Blast		1	Sega	Sega	8	2/97	Isometrische Perspektive und unterschiedliche Level erlauben nicht den Geschwindigkeitsrausch der Vorgänger.
Sonic Jam		1	Sega	Sonic Team	8	7/97	70 DM-teure Compilation der Titel Sonic 1-3 sowie Sonic und Knuckles. Wer die Games nicht mehr auf Modul hat, greift zu.
Spider		1	BMG Interactive	Boss Game Studios	8	4/97	Innovatives Jump'n Run mit etlichen Runden und Ekelfaktor. Empfehlenswert.
Spot goes to Hollywood		1	Virgin	Virgin	7	1/97	Durchschnittliche Fortsetzung des einst strahlenden 16 Bit-Jump'n Run-Stars mit schwammiger Steuerung.

Rennspiel

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Andretti Racing		1-2	EA	EA Sports	8	4/97	„ Es handelt sich um eines der besten Rennspiele auf dem Saturn."
Bravo Air Race		1-2	THQ	Xing Entertainment	7	10/97	Innovatives Flugrennspiel mit leider nur vier Strecken.
Cruis'n USA		1	Nintendo	Williams/Midway	5	2/97	„Cruis'n USA ist ein in höchstem Maße anspruchsloses Bleifußgebolze."
Extreme G		1-16	Acclaim	Probe	10	11/97	„Jeder N64-User, der schon immer einmal den ultimativen Geschwindigkeitsrausch erleben wollte, kommt an Extreme G nicht vorbei."
F1 Pole Position		1	UBI Soft	Human	8	10/97	Deutsche Version von Human Grand Prix mit leicht verbesserter Grafik und Originalnamen.
Formel 1 '97		1-2	Psygnosis	Bizzare Creations	10	10/97	Hervorragende Formel 1-Simulation mit einigen Bugs, wie sich im Nachhinein herausstellen sollte.
GT Max Rev.		1	Kaneko	Kaneko	8	5/97	Spielerisch gutes Racer mit leider nur fünf Strecken.
Hardcore 4 x 4		1-2	Softgold	Gremlin	8	1/97	Kurzweiliger Action-Racer mit guten Licht-/Schatteneffekten.
Hardcore 4 x 4		1-2	Softgold	Gremlin	5	1/97	Die Saturnversion von H4x4 ruckelt wie Hund und ist grafisch lange nicht so gut.
Human Grand Prix		1	Human	Human	7	6/97	„In spielerischer Hinsicht sehr ordentlich, fehlt es in erster Linie am entscheidenden Feinschliff."
Hyper Rally		1	Harvest One	Harvest One	3	1/97	„[...] verdient dieser Titel nur harsche Kritik."
Impact Racing		1	Virgin	Funcon Dublin	5	1/97	„Schnelle Grafik, hämmernder Technosound und keinerlei Aussicht auf Fahrverhalten oder Taktik."
International Moto-X		1	Warner Interactive	Coco Nuts	7	1/97	„International Moto X ist sicherlich kein Kommerzspiel, dürfte aber für Fans aufgrund der Langzeitmotivation höchst interessant sein."
Jet Rider		1-2	SCEA	Singletrac	7	2/97	„Wenn man Jet Rider isoliert als PlayStation-Spiel betrachtet, wird man weder von der Grafik noch vom Gameplay enttäuscht sein [...]"
King Of Spirits 2		1-2	Atlus	Atlus	5	8/97	„Einzig und allein der Zwei-Spieler-Modus bringt Spielspaß rüber."
Manx TT Superbike		1-2	Sega Sprots	Tantalus	8	5/97	Grafisch gutes, aber fahrerisch anspruchsloses Motorradrennen mit nur zwei Strecken.
Mario Kart 64		1-4	Nintendo	Nintendo	10	2/97	Würdiger Nachfolger des SNES-Kultspiels und hervorragendes Partygame.
Micro Machines V3		1-8	Codemasters	Codemasters	10	4/97	„Best Multi-Player-Racing-Game"
Monster Trucks		1	Psygnosis	Reflections	6	4/97	„Trotzdem ist dieser Titel eine akzeptable Alternative zu herkömmlichen Asphaltrennspielen."
Multi Racing Championship		1-2	Imagineer	Genki	8	9/97	Grafisch gutes Rennspiel mit leider nur drei Strecken. Die Steuerung bedarf einer Eingewöhnungsphase.
Nascar Racing		1	Sierra	Papyrus	7	1/97	„Träges Fahrverhalten und teilweise mangelnde Kontrolle schmälern den Spielspaß gewaltig."
Need for Speed 2		1-2	Electronic Arts	Electronic Arts	8	6/97	„NFS2 ist äußerst anspruchsvoll und für eine schnelle Runde zwischendurch weniger geeignet."
Peak Perform. (Drifting Max)		1-2	Atlus	Cave	8	4/97	Berg und Tal-Rennspiel mit guter Steuerung und Liebe zum Detail.
Porsche Challenge		1-2	SCEE	SCEE	10	5/97	Hervorragend fahrbarer Sportwagenracer zum Niedrigpreis: Was will man mehr?
Rage Racer		1	Namco	Namco	9	2/97	„[...] zählt auch dieser Teil zu den besten Titeln, die man auf diesem Planeten für seine PlayStation kaufen kann."
Rally Cross		1-4	SCEA	SCEA	8	5/97	Anfangs schweres, dann aber motivierendes Rennspiel, das besondere Streckenkenntnis voraussetzt.
Rapid Racer		1-5	SCEE	I2	8	11/97	Spielerisch starkes Bootrennen, das jedoch gegen Wave Race 64 deutlich abfällt.
Ray Tracers		1	Taito	Taito	7	4/97	„Was also unterm Strich bleibt, ist ein solides Rennspiel, das nicht sonderlich weit aus der Masse herausragt."
Road Rage		1	Konami	Konami	6	3/97	„Klasse und Rasse findet man letztendlich in Road Rage nur wenig."
Runabout		1	Yanoman Games	Climax	7	8/97	Spaßiger Racer mit den obskursten Rennboliden. Unrealistisch bis zum Abwinken.
Scorcher		1	Sega	Scavenger	6	6/97	„Die Kurse sind zu anspruchsvoll für die vorliegende Steuerung."
Speedster		1-2	Psygnosis	Clockwork Games	8	4/97	„Alles in allem ist Speedster die beste Alternative zu herkömmlichen Rennspielen."
Starwinder		1	Mindscape	Mindscape	4	1/97	„[...] wipEout 2097 ist der strahlende Adler, während Starwinder nur ein zähes halbes Hähnchen aus der Frittenbude um die Ecke ist."
Test Drive Off-Road		1-2	Accolade	Elite	7	6/97	Gewöhnungsbedürftiges Rennspiel. Mit überschweren, übermotorisierten Boliden über Schotter und Eis zu rasen, ist nicht jedermanns Sache.
V-Rally		1-2	Infogrames	Infogrames	9	8/97	Geniales Rallye-Spiel mit unglaublich vielen Strecken und Fahrzeugen.
wipEout 2097		1	Sega	Psygnosis	10	9/97	„wipEout 2097 zählt meiner Meinung nach zu den Top Ten der Sega Saturn-Spiele."

Von führenden Gorillas empfohlen.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Playstation	295.00
Broken Helix	105.00
Bubble Babble 2	100.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Legacy of Kain	95.00
Machine Hunter	100.00
Manic Karts	90.00
Micro Machines V3	79.00
Monster Truck	100.00
NBA In The Zone 2	75.00
Need for Speed 2	95.00
Overblood	95.00
Player Manager	95.00
Rage Racer dt	105.00
Rebel Assault 2	100.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tobal jap	40.00
Toshinden 3	90.00
Total NBA 97	90.00
Transport Tycoon	100.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt	105.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander IV	95.00
Wrecking Crew	105.00

Zubehör

Artikel	Preis
Alps-Pad	90.00
▶Analog-Pad	65.00
Laser Gun + Pointer	110.00
Farbiges Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	30.00
RGB-Kabel	30.00
Memory Card 720	100.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Memory Card	40.00

Neuheiten

Artikel	Preis
Abe's Oddysee	90.00
▶Ace Combat II	95.00
Agent Armstrong	95.00
Ark of Time	95.00
Ayrton Senna Kart Duel 2	95.00
▶Baphomets Fluch 2	95.00
Bust a Move 3	80.00
Cart Indy Car	95.00
Clock Tower	105.00
Comand & Conq. 2 Alarmstufe Rot	105.00
▶Colony Wars	95.00
▶Crash Bandicoot 2	110.00
Croc	95.00
Deathtrap Dungeon	95.00
Devil's Deception	95.00
Discworld 2	95.00
Dynasty Warriors	105.00
Explosive Racing	99.00
Fantastic Four	90.00
Felony 11'97	105.00
FIFA '98	95.00
Fighting Force	100.00
Final Fantasy 7 Hintbook	30.00
▶Formel 1 97	115.00
Formula Karts	105.00
Frogger	95.00
Ghost in the Shell us	130.00
Hard Boiled	90.00
Herc's Adventure	100.00
Hercules	100.00
Heavens Gate	95.00
Jersey Devil	105.00
John Madden '98	95.00
Jurassic Park: Lost World	95.00
K-1 The Arena Fighter	105.00
Kurushi	90.00
Magic - The Gathering	95.00
Mass Destruction	90.00
Marvel Superheroes	99.00
▶MDK	105.00
Men in Black	99.00
Midnight Run	105.00
Moto Racer	90.00
Motor Mash	95.00
Nascar '98	99.00
NBA '98	95.00
NHL Breakaway '98	98.00
NHL '98	95.00
Nightmare Creatures	95.00
Nuclear Strike	95.00
Ogre Battle us	140.00
Overboard	95.00
▶Pandemonium 2	95.00
Parappa the Rapper	90.00
Pax Corpus	99.00
Rapid Racer	95.00
▶Resident Evil Director's Cut	95.00
Risiko	99.00
Rock 'n Roll Racing 2	105.00
Rosco McQueen	95.00
Street Fighter EX plus	95.00
Shadowmaster	95.00
Tetris Plus	85.00
The Note	95.00
Time Crisis + Gun	159.00
Total Driving	105.00
Toshinden 3	95.00
Touring Car Championship	99.00
V-Rally	95.00
VS (Versus)	105.00
WarCraft II	90.00
WCW Versus the World	105.00
Wild Arms us	130.00
Wild Arms Hintbook	30.00
X-Com 3 Apocalypse	95.00
2	95.00

Sonderangebote

Artikel	Preis
Actua Soccer	50.00
Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
D	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75.00
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
Track & Field	50.00
True Pinball	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 dt	295.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	35.00
Adapter	50.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1 MG	30.00
RGB-Kabel	40.00
Rumble Pak + Memory Card	69.00
Aero Fighters	170.00
Blast Corps	125.00
Bomberman	95.00
Clay Fighter Extreme	145.00
▶Diddy Kong Racing	95.00
▶Extreme G	145.00
FIFA Soccer 97	95.00
F1 Pole Postion	145.00
Gamebusters	95.00
Goemon	145.00
▶Golden Eye	135.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
Lamborghini	145.00
Lenkrad Madcatz	150.00
Lylat Wars	140.00
Mischief Makers	95.00
Multi Race Champion	145.00
NBA Hang Time	140.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows of The Empire	140.00
Starfox Hintbook	30.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Super Mario Kart	95.00
Survival Hintbook	30.00
Tetrisphere	170.00
Top Gear Rally	145.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Turok Hintbook	30.00
Wave Race	100.00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140.00

NEU
jetzt auch in Heilbronn:
Kilian Strasse 7
(Kilian Passage)
74072 Heilbronn
Telefon
0 71 31 · 8 11 70 / 71
Telefax
0 71 31 · 8 11 72

SATURN

Artikel	Preis
Saturn + Tomb Raider Set	345.00
Bug! Too	65.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Tunnel B1	95.00
▶Sega WW Soccer 98 jap	60.00
Warcraft II	95.00

Sonderangebote

Artikel	Preis
Andretti Racing	60.00
Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
NBA Action dt	60.00
NHL 97	60.00
Soviet Strike	60.00

Neuheiten

Artikel	Preis
Atlantis	105.00
Bust A Move 3	90.00
Courier Crisis	99.00
▶Croc	95.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action	100.00
Enemy Zero	110.00
FIFA '98	95.00
▶Fighting Force	95.00
Formula Karts	95.00
Grandia	99.00
Independence Day	95.00
Jurassic Park: Lost World	95.00
King of Spirits 2 jap	100.00
▶Last Bronx	95.00
Madden '98	95.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes	95.00
Mass Destruction	95.00
NBA Action '98	90.00
Nascar '98	95.00
▶Ninja	95.00
NHL Allstar Hockey '98	95.00
Resident Evil	99.00
Saturn Bombermann	95.00
▶Sega Touring Car	110.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic jam	95.00
Sonic R	105.00
Steep Slope Sliders	99.00
Terracresta	95.00
Tetris Plus	95.00
Thunder Force V jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Worldwide Soccer '98	105.00
2	105.00

Zubehör

Artikel	Preis
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importspiele	40.00
Sechs-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00

PC GAMES

Artikel	Preis
Akte Europa	79.00
Age of Empire	105.00
Anstoss 2	84.00
Baphomet's Fluch 2	89.00
Bust-A-Move 3	75.00
Civilisation 2	89.00
Conquest Earth	89.00
Constructor	84.00
Command & Conquer 2 Vergeltungsschlag	35.00
Dark Earth	85.00
Dark Reign	94.00
Demonworld	79.00
Dominion	85.00
Dungeon Keeper	85.00
Fall Out	79.00
F1 Racing	89.00
FIFA '98	85.00
Fighting Force	75.00
Flight Simulator '98	125.00
Flight Unlimited 2	85.00
Floyd	85.00
Imperialismus	84.00
Incubation	79.00
Jedi Knight	95.00
Lands of Lore 2	85.00
Links LS	89.00
Monkey Island 3	94.00
NBA '98	85.00
NHL '98	85.00
Red Baron 2	79.00
Resident Evil	85.00
Shadows of the Empire	84.00
Shadow Warrior	85.00
Star Trek: Starfleet Academy	84.00
Tomb Raider	70.00
Total Annihilation	85.00
Virtual Pool 2	80.00
WarCraft II exclusiv	105.00
Wet-Sexy	85.00
World Series Baseball 2	60.00
Worldwide Soccer	89.00
X-COM 3 Apocalypse	80.00

**** Täglich Neuheiten ****

SPIEL DES MONATS

Tomb Raider II 105.00

TOPHIT



Final Fantasy 7 dt/us 110.00/140.00

TOPHIT



G-Police 110.00



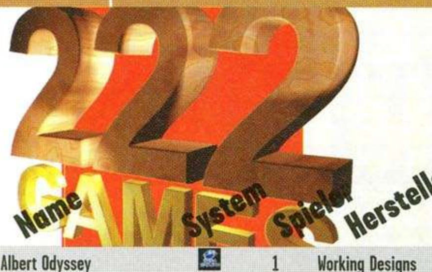


Telefon 0711 · 222910-30/50

Theodor-Heuss-Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

VERSAND Mo-Fr: 10.00-18.00
GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711 · 22 29 10 - 10
0711 · 22 29 10 - 20



Rollenspiel

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Albert Odyssey		1	Working Designs	Sunsoft	7	10/97	Die fesselnde Hintergrundstory rettet das technisch unterdurchschnittliche RPG. Trotzdem nur für Hardcore-Fans zu empfehlen.
Persona		1	Atlus	Atlus	8	4/97	Anfangs hoch motivierendes Rollenspiel, das mit zunehmender Spieldauer immer langweiliger wird. Hochkomplex.
Final Fantasy VII		1	Squaresoft	Squaresoft	10	11/97	„Dieses Spiel hat Gott gemacht!"
Shining The Holy Ark		1	Sega	Sega	9	7/97	Klasse Fortsetzung des Mega Drive-Moduls Shining In the Darkness. Klassikerfans und RPG-Freaks holen sich das Teil.
Tail Of The Sun		1	Sony	Artdink	3	7/97	Langatmiges Steinzeitrollenspiel mit Minimalgrafik. Bevor das Spiel seine Qualitäten offenbaren kann, hat der gelangweilte Spieler TOTS längst aus der PlayStation verbannt.
Wild Arms		1	Sony	Media Vision	9	8/97	„Ich rate jedem RPG-Fan, sich das Teil zu holen, denn bis zu FFVII ist dies auf jeden Fall ein exzellenter Zeitvertreib."

Shooter

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Agent Armstrong		1	Virgin	King of the Jungle	8	8/97	Auf lustig getrimmter Shooter mit guter Steuerung und Grafik.
Bedlam		1	GT Interactive	Mirage	2	4/97	„Ein Titel, der dem legendär schlechten Nightstriker ernsthafte Konkurrenz um den Trash-Thron der PlayStation macht."
Bedlam		1	GT Interactive	Mirage	2	5/97	„Am besten einen weiten Bogen um Bedlam schlagen."
Black Dawn		1	Virgin	Black Ops	8	1/97	„Black Dawn [kann man] aber seine sichtliche Klasse als Fun Game nicht absprechen."
Blast Wind		1-2	Tecno Soft	Tecno Soft	6	4/97	Spielerisch sauberes, aber viel zu kurzes Ballerspiel der Thunder Force-Macher.
Contra: Legacy of War		1-2	Konami	Appaloosa	8	3/97	„Zocker ohne Geduld mit Hang zur Cholerik sollten schon einmal bruchfeste Joypads kaufen."
Darius Gaiden		1-2	Interbec	Interbec	3	3/97	„Was [...] Interbec aus dem einst interessanten Shooter machte, grenzt an eine Frechheit."
Gradius Gaiden		1-2	Konami	Konami	8	11/97	„Wer mit 2D-Ballerspielen nur im Entferntesten etwas anfangen kann, muß sich Gradius Gaiden in die Sammlung stellen."
Machine Hunter		1-2	MGM Interactive	Eurocom	6	10/97	Geradliniges Ballerspiel ohne taktische Elemente und mit unübersichtlicher Karte.
Mass Destruction		1	BMG Interactive	NMS Software	8	6/97	Spaßiger Return Fire-Verschnitt ohne Zwei-Spieler-Modus.
Mass Destruction		1	BMG Interactive	NMS Software	8	10/97	„Wie bereits gesagt: Es gibt Spiele, deren Faszination man einfach nicht erklären kann."
Nanotek Warrior		1	Virgin	Tetragon	7	2/97	Innovativer Röhrenshooter, der gelegentlich unter Unübersichtlichkeit leidet.
Nuclear Strike		1	EA	EA	8	11/97	Gewohnt gute Strike-Fortsetzung mit einstellbarer Schwierigkeitsstufe.
Overboard!		1-4	Psygnosis	The Wheelhaus	8	11/97	Abgedrehtes Ballerspiel mit vielen Innovationen. Ein typisches Man-liebt-es-oder-man-haßt-es-Spiel.
Parodius: Forever with you		1-2	Konami	Konami	8	3/97	„Parodius macht nach wie vor unglaublich viel Spaß."
Ray Storm		1-2	Taito	Taito	8	4/97	„Endlich gibt's mal wieder über einen wirklich gelungenen 2D-Shooter zu berichten."
Rebel Assault II		1	LucasArts	Factor 5	9	2/97	„Rebel Assault II ist ein außergewöhnlicher Titel, den sich eigentlich jeder PlayStation-Besitzer sichern sollte."
Return Fire		1-2	GT Interactive	GT Interactive	8	5/97	Im Zwei-Spieler-Modus genial, alleine macht's nicht ganz soviel Spaß.
Robotron X		1-2	Virgin	Williams	7	1/97	„Robotron X ist interessant für Fans des originalen Titels der 80er Jahre..."
Soviet Strike		1	EA	EA	8	3/97	Etwas leichter hätte es schon sein dürfen.
Space Invaders		1-2	Taito	Taito	1	3/97	„Space Invaders [ist] heute eher ein Folterinstrument, als eine Reise in die Zeit, in der die Gummistiefel noch aus Holz waren."
Steel Harbinger		1	Mindscape	Mindscape	4	1/97	„[...] daß es nicht verwunderte, daß Mindscape vor kurzer Zeit Teile des Programmierteams auf die Straße setzte."
Tempest X3		1-2	Interplay	High Voltage	7	2/97	Grafisch aufgemotzte Version des Shooters von Jeff Minter. Für Oldiefans und Hardcore-Shooter durchaus zu empfehlen.
Twisted Metal World Tour		1-2	SCEE	Singletrac	8	1/97	Kurzweilige Mischung aus Shooter und Rennspiel mit guter Steuerung.
X2		1-2	Ocean	Team 17	3	2/97	„Team 17 [...] rate ich, erstmal ein Spiel zu entwerfen und dann die Grafik dazu zu entwickeln, - nicht umgekehrt."
Xevious 3D/G+		1-2	Namco	Namco	5	6/97	Monotones Remake des Klassikers von 1982. Nur für Fans einen zweiten Blick wert.

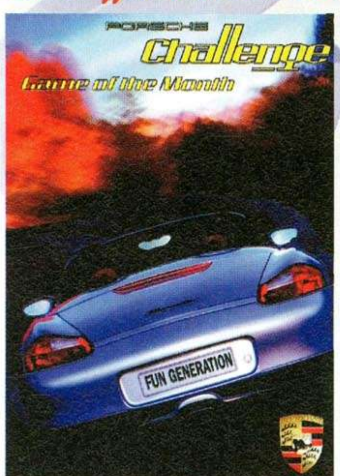
Space-Opera

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Darklight Conflict		1	EA	Rage Software	6	8/97	„Nur die unersättlichen Space-Action-Fans riskieren hier einen Blick."
Darklight Conflict		1	Electronic Arts	Rage Software	6	9/97	Technisch saubere Konvertierung des PlayStation-Titels. Aufgrund der fehlenden Konkurrenz durchaus empfehlenswert.
Last Dynasty		1	Sierra	Coktel Vision	2	2/97	Grottenschlechte Space Opera mit mieser Grafik, schlechten FMV-Sequenzen und hirnrissiger Story.
Wing Commander IV		1	EA	Origin	9	7/97	Gelungenes Weltraumepos ohne die Planetenmissionen der PC-Version.

Sport

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
2on2 Open Ice Challenge	PS	1-4	Midway	Avalanche	4	4/97	Hektisches NBA-Jam auf dem Eis mit vielen spielerischen Schwächen.
2Xtreme	PS	1-2	SCEA	SCEA	6	3/97	Keine Verbesserung, eher ein Rückschritt im Vergleich zum Vorgänger.
Actua Soccer Club Edition	PS	1-2	Softgold	Gremlin	7	8/97	„Insgesamt gesehen ist ASCE ein durchschnittliches Fußballspiel, dem es allerdings nicht gelingt, den Spieler für längere Zeit zu motivieren."
All-Star Baseball 1997	PS, Saturn	1-2	Acclaim	Acclaim	3	7/97	„Auf jeden Fall macht man besser einen weiten Bogen um ASBB 1997"
All-Star Soccer	PS	1-2	Eidos	Eidos	3	8/97	Grafisch minimales Soccer mit supernervigem Kommentator.
Blast Chamber	PS	1-4	Activision	Activision	6	1/97	Spielerisch mittelmäßige Zukunftssportart, die nur mit mehreren Spielern richtig Spaß macht.
Breakpoint Tennis	Saturn	1-4	Laguna	Ocean	1	2/97	„Breakpoint macht jedem Tennisfreund soviel Spaß wie ein Loch im Schläger."
FIFA 64	N64	1-4	EA	EA Sports	4	6/97	Spielerisch nicht mal annähernd die Klasse der 16 Bit-Titel.
FIFA 97	PS	1-8	Electronic Arts	EA Sports	6	2/97	„FIFA 97 ist weitaus schwächer als sein Vorgänger"
FIFA Soccer	Saturn	1-4	EA	EA Sports	6	5/97	„Das Steuern der Spieler wirkt zäh und ungenau, und viele Aktionen werden vom Freund Zufall begleitet."
Hyper Tennis	PS	1-4	Virgin	Human	3	2/97	„Besonders lieblos hat man die Benutzerführung hingeschludert."
Int. Superstar Soccer Deluxe	PS	1-4	Konami	Konami	9	1/97	Exzellentes Fußballspiel mit spärlicher Optik.
ISS 64	N64	1-4	Konami	Konami	10	6/97	Nahezu alle Kritikpunkte der japanischen Version wurden verbessert.
ISS Pro	PS	1-2	Konami	Konami	8	7/97	Minimal schlechter als die Inhouse-Konkurrenz ISS Deluxe. Spielerisch dennoch ausgereift.
J. League Perfekt Striker	N64	1-4	Konami	Konami	10	3/97	„Noch nie war ich mir so sicher, daß niemand einen Kauf bereuen wird."
King Of Pro Baseball	N64	1-2	Genki	Imagineer	6	3/97	„Fazit: Ein echt gutes Baseballspiel, das durch die Steuerung verhunzt wurde[...]"
Madden NFL 97	Saturn	1-8	EA	EA Sports	9	1/97	„Madden ist schnell, hat eine akkurate und unkomplizierte Steuerung[...]. Leider lassen sich die Computergegner immer mit der selben Masche vernaschen."
NBA Hang Time	N64	1-4	Midway	Funcom	7	4/97	„Meine Meinung: Wer schon einmal NBA Jam gespiel hat oder gar einen Vorgänger besitzt, kann sich das Geld sparen."
NBA In the Zone 2	PS	1-8	Konami	Konami	9	2/97	„NBA [ITZ2] spielt sich so, wie es ausschaut - einfach klasse."
NBA Jam Extreme	PS	1-4	Acclaim	Sculptured Soft	7	1/97	Grafisch aufgepeppte, aber spieltechnisch nicht überzeugende Fortsetzung des Begründers des Fun Sports-Genres.
NBA Live '97	PS	1-4	EA	EA Sports	9	2/97	„Für mich persönlich ist NBA Live '97 das bisher beste Basketball-Game auf dem Markt."
NBA Live '97	Saturn	1-4	EA	EA Sports	9	6/97	„[...] mein Tip an alle Korbjäger: Holt's Euch."
NHL 97	PS, Saturn	1-4	EA	EA Sports	8	1/97	Nette Grafik, aber leider einige spielerische Mängel.
NHL 98	PS	1-8	EA	EA Sports	10	11/97	„[...] ist NHL 98 derzeit eindeutig der beste Vertreter seiner Zunft und hat die begehrte 10 von 10 klar verdient."
NHL Breakaway '98	PS	1-8	Acclaim	Acclaim	9	11/97	Spielerisch zwar der Konkurrenz von EA unterlegen, ist NHL Breakaway '98 dafür mit dem besseren Season-Modus ausgestattet.
NHL Face Off '97	PS	1-8	SCEA	Killer Game	9	1/97	Gutes Eishockey mit spartanischen Animationen und blasser Grafik.
Riot	PS	1-4	Psygnosis	Beyond Reality	7	3/97	„Futuresport à la Speedball mit einfach zu verarschenden Computergegnern. Für Partyzocker dennoch geeignet."
St. Andrews Old Course	N64	1-4	Nintendo	Seta	4	2/97	„[...] St. Andrews macht [...] den Eindruck, in enormer Eile fertiggestellt worden zu sein [...]"
Super Football Champ	PS	1-4	Taito	Taito	4	3/97	„SFC wirkt wie die Karikatur eines Fußballspiels, kann aber auch grinsend in die Tonne getreten werden."
Total NBA '97	PS	1-8	SCEA	SCEA	9	4/97	„Total NBA '97 ist ohne Zweifel eine erstklassige Basketballsimulation."
Tukon Retsuden 2	PS	1-4	Tomy	Yuke's	7	3/97	Langsames Polygon-Wrestling mit vielen taktischen Finessen, aber ohne wahre Action.
V-Tennis 2	PS	1-4	Tonkinhouse	Tonkinhouse	6	3/97	„Alles in allem ist auch das Sequel kein Highlight, aber trotzdem für Mehr-Spieler-Sessions und Einsteiger durchaus empfehlenswert."
Victory Boxing	PS	1-2	Virgin	Victor	8	2/97	„Victory Boxing sticht aus dem Beat'em Up-Einerlei wohltuend hervor."
Virtual Pro Wrestling	PS	1-2	Asmik	The Man Breeze	8	1/97	„VPW ist eine gnadenlose Simulation, die Kämpfer bewegen sich teilweise so langsam, wie sich ein 300 Pfund-Sportler eben verhält."
VR Baseball 97	PS	1-2	Acclaim	Interplay	7	8/97	Technisch gutes Baseball mit zu einfachem Schwierigkeitsgrad und zu hohen Ergebnissen.
Wayne Gretzky's 3D Hockey	N64	1-4	Nintendo	Williams/Midway	6	1/97	„[...] wird man fast ständig von dem Gefühl begleitet, nicht mehr als ein Spielball des extrem hohen Spieltempos zu sein."
WWF - In Your House	PS, Saturn	1-2	Acclaim	Sculptured Soft	7	1/97	Wrestling-Action ohne Bezug zur Realität, dafür aber mit hohem Prügelfaktor.
Actua Golf 2	PS	1-4	Softgold	Gremlin	7	11/97	Im Mehr-spieler-modus ist Actua Golf 2 eine spaßige Angelegenheit

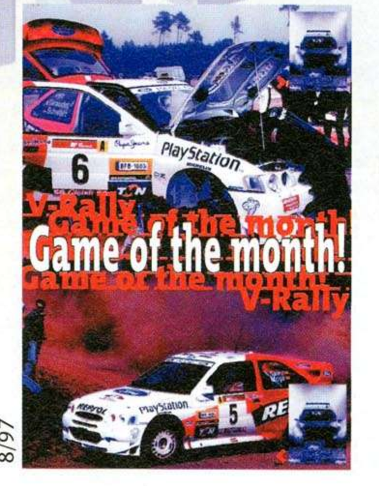
Die „Games of the month"



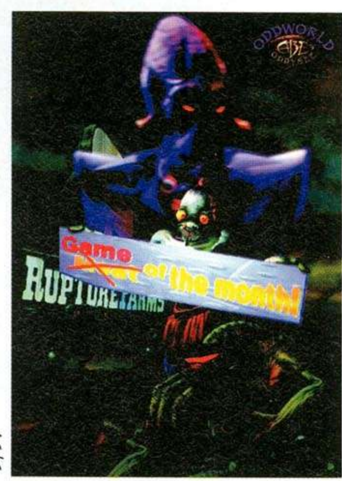
5/97



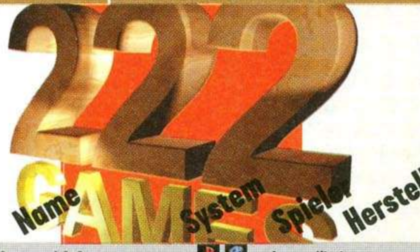
6/97



8/97



9/97



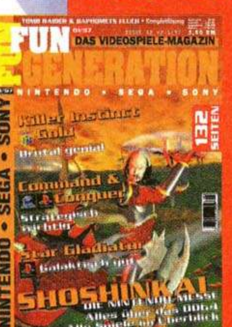
Strategie

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Command & Conquer		1	Virgin	Westwood	10	1/97	"Mein Tip an jeden Konsolenbesitzer: Sofort zugreifen."
Dragon Force		1	Working Designs	Sega	9	3/97	Hervorragendes Strategiegame mit dichter Story und umfangreichen Menüs. Manchmal etwas langatmig.
Syndicate Wars		1-4	EA	Bullfrog	6	7/97	Durchschnittlicher Strategie-Shooter mit hohem Ballerfaktor.
Vandal Hearts		1	Konami	Konami	9	6/97	"Für alle Freunde des Strategie- und RPG-Genres ist der Titel ein Muß."
Warcraft II		1	Electronic Arts	Blizzard	10	9/97	"Dieses Spiel ist ein absolutes Muß und sein Geld einfach wert."
Warhammer 2		1	Mindscape	SSI/Games Workshop	6	1/97	Gute Fantasy-Ansätze wurden durch hammerharten Schwierigkeitsgrad und schwammige Steuerung verhunzt.

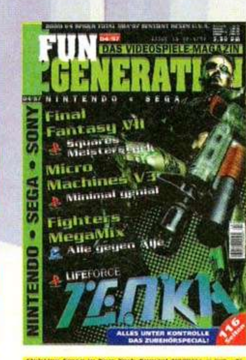
The Rest

Name	System	Genre	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Ballblazer Champions		3D-Sports-Action	1-2	LucasArts	Factor 5	6	6/97	Mißlungene Konvertierung des C64-Klassikers.
Battlestations		Schiffe versenken	1-2	EA	Ea	3	6/97	„Jeder noch so ambitionierte Hobby-Kapitän wird bei diesem Spiel nach spätestens 20 Minuten freiwillig die Segel streichen."
Blastcorps		Blast'em All	1	Nintendo	Rare	10	6/97	„Blastcorps ist eine bedingungslose Kaufempfehlung an alle N64-Besitzer und für mich das innovativste Spiel seit Super Metroid."
Bubble Bobble 2		Geschicklichkeit	1-2	Virgin	Easy Point/Taito	6	4/97	„[...]nettes Partygame, das sich Fans des ersten Teils durchaus zulegen können."
Coolborders 2 - Killing Session		Snowboard Racer	1-2	SCEJ	UEP Systems	8	11/97	Gut steuerbarer Snowboard-Racer mit deutlich mehr Strecken als im erten Teil. Das Qualifikationsspringen ist aber Glückssache.
Crypt Killer		Lightgun-Shooter	1-2	Konami	Konami	3	7/97	Niveauloses Bildschirmgemetzel. Nur für Fans extremer Blutfaktoren.
Grid Run		Specials	1-2	Virgin	Radical Ent.	7	1/97	„ Grid Run ist im Ein-Spieler-Modus nicht gerade der Überkracher, hat aber für zwei Spieler absolute Existenzberechtigung."
Gun Bullet		Gun-Shooter	1-2	Namco	Namco	6	11/97	Stupider Bildschirm-Shooter mit tierischem Schwierigkeitsgrad. Nur für Partyzocker!
Mechwarrior 2		Simulation	1	Laguna	Activision	9	5/97	„Mechwarrior-Freaks sei der Kauf mehr als empfohlen, allen anderen ebenfalls ans Herz gelegt."
Mega Man 8		Jump'n Shoot	1	Capcom	Capcom	5	3/97	92tes Megaman-Sequel ohne wahre Innovationen.
Ogre Battle		Strategie-RPG	1	Atlus	Atlus	8	11/97	Sehr komplexe Umsetzung des SNES-Titels. Für Fans eine lohnende Anschaffung.
PaRappa the Rapper		Music-Action	1	Sony	Sony	-	10/97	Hier scheiden sich die Geister: Geniales Partygame oder langweiliges Tastengedrücke. Anspielen ist Pflicht!
Player Manager		Wirtschaftssimulation	1-2	Funsoft	Anco	4	4/97	Taktisch unausgegorenes Manager-Game mit etlichen Optionslücken.
Saturn Bomberman		Bomb'n Run	1	Sega	Hudson	9	7/97	„Saturn Bomberman sollte nicht ohne den Multi-Player-Adapter samt mehreren Joypads erstanden werden."
Suikoden		Rollenspiel	1	Konami	Konami	9	3/97	Klassisches Rollenspiel der 16 Bit-Machart mit einigen Strategieeinlagen und 150 Charakteren.
Time Crisis		Gun-Shooter	1	Namco	Namco	8	9/97	Guter Lightgun-Shooter mit Problemen bei der Kollisionsabfrage, aber unterhalsamen Zwischenspännen und schöner Animation.
Trash IT		Puzzle-Strategie	1-16	GT Interactive	Rage Software	5	8/97	„Jedoch wird der gute, erste Eindruck schnell durch die zu komplizierte Steuerung zunichte gemacht."
Vergessene Welt: Jurassic Park		Jump'n Shoot	1-2	Electronic Arts	Dreamworks Int.	8	10/97	Tierisch schweres Jump'n Shoot mit schöner Grafik. Nicht für zarte Gemüter.
Virtua Pool		Simulation	1-2	Acclaim	Interplay	6	4/97	Wegen der zu groben Grafikdarstellung und Steuerung ist ein exaktes Anspielen des Balles kaum möglich.
Zap! Snowboarding Trix		Snowboarding	1	TY Tokio	Pony Canyon	5	5/97	„Es fehlt wie so oft das alles entscheidende Feintuning."

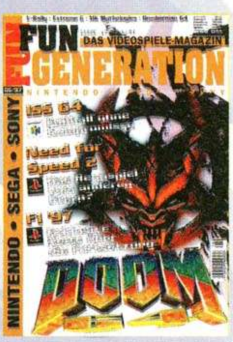
Die Titel-Seiten 1997



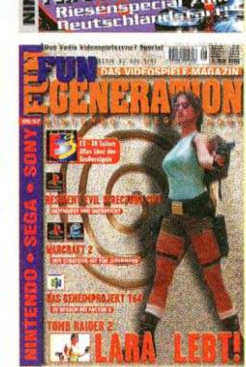




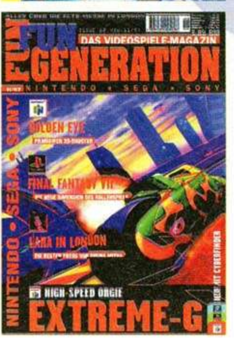


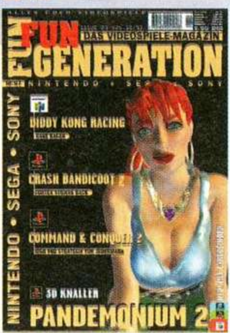












Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Dinkie Dino Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Titel		Preis
Abe's Oddyssee	Dt	85
Ace Combat 2	Dt	99
Alle EA-Sport Games 98	Dt	79
Analog Pad+Vibration	Dt	99
Battlestation	Dt	89
Baphomets Fluch 2	Dt	99
Bleifuß 2	Dt	89
Breath of Fire III	JP	139
Croc	Dt	89
Discworld 2	Dt	99
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
Final Fantasy VII	US/Dt	139/119
FIFA Soccer 97	Dt	79
Fighting Force	DT	95
Formel 1/97+Memorycard NB	Dt	119
Frogger	Dt	89
Front Mission 2	JP	159
G-Police	Dt	109
Gun Bullet+Gun	JP	179
Herc`s Adventure	US	119
Lost World	Dt	85
Maas Destruction	Dt	89
Micro Machines V	Dt	79
Magic the Gatering	**Dt**	**89**
MDK	Dt	89
Need for Speed 2	Dt	89
Nightmare Creature	US	119
NHL Breakaway	Dt	79
Nuclear Strike	Dt	85
Overboard	Dt	94
Pandemonium 2	US	119
Porsche Challenge	Dt	89*
Rage Racer	Dt	89*
Rapid Racer	Dt	94
Rebel Assault 2	Dt	94
Resident E. Directors Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	159
Soul Blade	Dt/US	109/109*
Streetfighter EX	**Dt**	**89**
Suikoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	85
Superstar Soccer Pro	Dt	99
Thoshinden 3	Dt	94
Time Crisis + Gun	Dt	169
Transport Tycoon	Dt	94
Tenka	Dt	99
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Warcraft 2	Dt	79
Wild Arms	US	119
Wing Commander 4	Dt	89
Z	Dt	89
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad mit Gasbremse	Dt	139
Memory Card (Nachbau)	Dt	29

Importspielprobleme?

ADAPTER N64 49.-

Sony-Umbau zum Multigerät in 24 h nur 49.90

Umbauchip PSX 19.90

Nintendo 64

Titel		Preis
Konsole+Spiel	Dt	379
Antennenkabel	Dt	49
Blast Corps	Dt	119
Diddy Kong Racing	Dt	99
F 1 Pole Position	Dt	149
FIFA Soccer 97	**Dt**	**119***
Golden Eye	**Dt**	**149**
Hexen	**Dt**	**139**
Memory Card		ab 29
Mario Kart	Dt	99*
Multi Racing Championchip	Dt	139
NBA Hang Time	Dt	139
Starfox 64	US/Dt	179/119
Top Gear Rally	US	179
Turok	Pal	149
Wayne Gretzky 3D Hockey	Dt	139

Bomberman 64 IMPORT **119.-**

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen! ***Versandkostenfreier Versand**

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ'L BERG Verkauf & Verleih
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28
2x

GAME.® MAILORDER

KOSTENLOS!
Die ersten 10 Besteller bekommen die neueste Ausgabe von **PLAY PLAYSTATION** kostenlos zugesandt!

HARDWARE

Artikel	Preis
Sony Playstation	289,00
Controller	44,00
Memory Card	39,00
Mouse	59,00
HF Adapter	49,00
Euro Scart Kabel	79,00
Link-Kabel	49,00
Multi Tap	69,00
Namco ArcadeCombat	99,00
Specialized ASCII Pad	69,00
Specialized Joystick	109,00
Analog Joystick	109,00
neGcon	89,00
Playstation Bag	89,00
Analog Controller	59,00


BLEIFUSS 2 FORMEL 1 '97

PSX SOFTWARE

Titel	Preis
2xtreme	89,00
Addidas P. Soccer Int.	89,00
Agent Armstrong	89,00
Bleifuss 2	89,00
Bubble Bobble 2	89,00
Command&Conquer	99,00
Command&Conquer 2	99,00
Cool Boarders	89,00
Crash Bandicoot	99,00
Crash Bandicoot 2	99,00
Destruction Derby 2	99,00
Epidemic	89,00
Fatal Fury	89,00
Flottenmanöver	89,00
Formel 1	99,00
Formel 1 '97	99,00
Frogger	89,00
G-Police	99,00
Lomax	89,00
MDK	89,00
Monopoly	89,00
Monster Truck	89,00
Porsche Challenge	89,00
Rage Racer	89,00
Resident Evil - Dir. Cut	89,00
Risiko	89,00
Soul Blade	89,00
Total NBA '97	89,00
Xevious 3D	89,00


G-POLICE


MDK


C&C 2


RESIDENT EVIL

Alle Preise in DM inkl. 15% MwSt.

(07031) 67 52 78

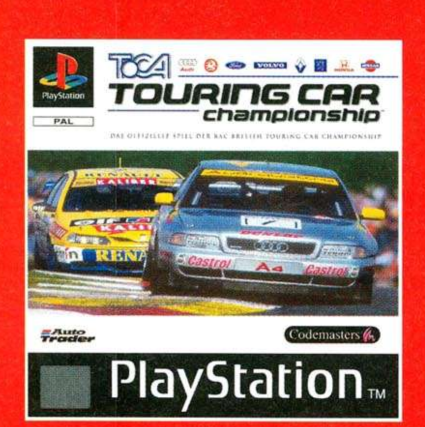
Bestellzeiten: Mo. - Fr. 09 Uhr - 20 Uhr
GAME MAILORDER • Schulstraße 10 • 71034 Böblingen

Porto und Versand + NN: DM 15,-
Ab einem Bestellwert über DM 250,- entfallen die Versandkosten.



MOTORSPORT - SIMULATION PUR!

SCHENK DEINEM GEGNER KEIN HUNDERSTEL!



Mit 16 getunten Serienautos fährst Du mit über 250km/h über acht britische Rennstrecken.

Das realistische Fahrverhalten, das Röhren der Motoren und die fünf Kameraperspektiven ziehen Dich mitten auf die Piste.

Sechs unterschiedliche Wetterverhältnisse forden Dein ganzes Fahrkönnen.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Code fährst Du mitten durch Deine Gegner?
CMCOLLOFF CMNOHITS CMPASS


Spektakuläre Unfälle


Massenkaramboulagen


Heiße Verfolgungsjagden


Gib Alles

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT SECHS WETTERBEDINGUNGEN,

TOCA

AUDI VAUXHALL Ford VOLVO RENAULT PEUGEOT HONDA NISSAN

TOURING CAR championship™







www.TouringCar.com

**REALISTISCHE RENNSTRECKEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN**

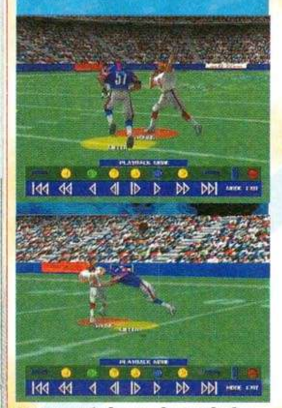


Holger Gößmann >> Andy Puhl

NFL Quarterback Club 98

>Rand-Notiz

Wie beim wirklichen Football ist es nicht ratsam, sich bei einem Laufspielzug das Ei unter die Achsel zu klemmen und loszumarschieren. Haltet Euch lieber im Hintergrund und wartet ab, wo sich eine Lücke auftut. In diese solltet Ihr dann gezielt hineinspurten.



Young wird gerade noch das Ei los, bevor er von Miller umgenietet wird



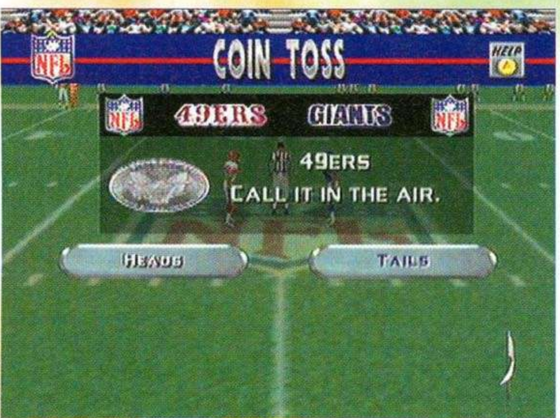
Sobald der Punt gefangen wird, wechselt die Kameraperspektive



Nach einem harter Hit bleibt der Spieler erstmal liegen



Liebe zum Detail: Mit der variablen Kamera kann man sogar die Streifen unter den Augen erkennen



Der Coin Toss ist der Anfang jeder Party

Bereits in Ausgabe 10/97 konnten wir einen ersten Blick auf die Footballsimulation von Acclaim werfen. Schon die Preview-Version machte einen hervorragenden Eindruck. Jetzt konnten wir uns die Review-Version zu Gemüte führen.

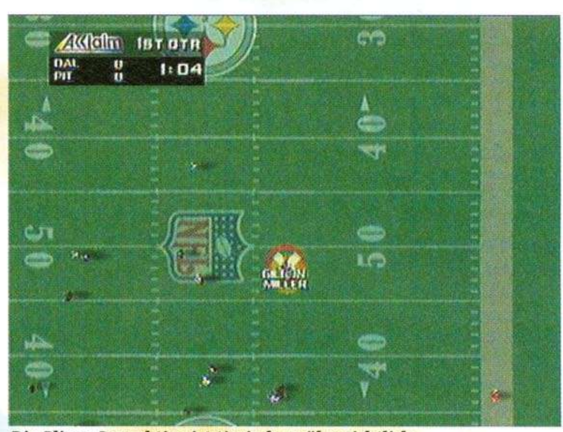
Zunächst wird der Spieler vor die Wahl gestellt, NFL Play, Quick Play, Simulations oder Manage Roster zu spielen. Bei NFL Play kann man Spiele in der Vorsaison, eine komplette Saison oder die Playoffs mit den Original-NFL-Teams oder einer selbstentworfenen Mannschaft spielen. Bei Quick Play geht's ohne große Umschweife direkt aufs Feld. Die inzwischen schon bekannte Simulationsoption gibt dem Spieler die Aufgabe, historische oder selbst entworfene Spielsituationen zu bewältigen. Ein Beispiel: In der Super Bowl von 1996 standen die Dallas Cowboys mit den Pittsburgh Steelers in einem knappen Game bis kurz vor Schluß, als der damalige Quarterback der Steelers, Neil O'Donnell, eine fürchterliche Interception warf und den Cowboys zum Sieg verhalf. Nun kann der Spieler sich entweder auf die Seite der Steelers oder der Cowboys stellen und versuchen, eben jene Situation nachzuspielen. Wenn man sich für die Manager Option entscheidet, muß man mit Spielern handeln, sie auf dem freien Markt anwerben oder sich selbst Spieler mit entsprechenden Werten entwerfen. Das Problem ist hierbei die



Wenn Stewart gesackt wird, gibt es einen Safety



Die Grafik von NFL QBC ist einfach unglaublich



Die Blimp-Perpektive ist tierisch unübersichtlich



Mit Hilfe der R-Taste kann man vorher die Receiver abchecken

Salary Cap, die verhindern soll, daß eine Mannschaft alle Stars zusammenkauft und somit zu dominant wird. Jede Mannschaft darf pro Saison nur 41,25 Millionen Dollar für Spielergehälter ausgeben, und ein Star kostet nunmal ein paar Milliönchen. Diese Option ist allerdings bei NFL QBC 98 abstellbar.

On the field of play

Keine Frage: Beim Gameplay selbst hat man sich an der Vorlage von Electronic Arts orientiert. Angefangen bei der Kameraperspektive bis hin zur Spielzugauswahl erinnert vieles an Madden. Natürlich ist auf dem N64 einiges mehr möglich als auf


Ein Kreuz markiert die Stelle, an der der Pass herunterkommt



Ein Hecht, und das Leder ist unser



Die 82 hält den Weg für Nummer 10 frei

den beiden Konkurrenz-Plattformen. Von den sechs verschiedenen Perspektiven kann man eine Kamera selbst auf dem Feld positionieren. Unabhängig von Position und Höhe stellen sich die Polygonfiguren sehr detailliert dar. Ist man nahe genug an einem betreffenden Spieler, ist es möglich, neben der Rückennummer auch den Namen des Spielers zu lesen. Nach den üblichen Formalitäten wie Coin Toss oder Kickoff geht man also an die Line of Scrimmage und versucht, mit vier Downs 10 Yards oder mehr zu überbrücken, bzw. den Gegner daran zu hindern, eben dies zu tun. Als angreifendes Team wählt man sich



zunächst einen Spielzug aus. Grundsätzlich gibt es Pass- und Laufspielzüge. Neu ist, daß man nach dem Huddle (Spielerbesprechung) mit Hilfe der linken und rechten C-Taste die Ansicht der Line of Scrimmage verändern kann. Mit der R-Taste kann man außerdem die Receivervorschau anschalten und somit schon im vorhinein genau beobachten, ob sich irgendein Spieler freilaufen kann. Natürlich gibt es auch in NFLQBC die ganz normalen Optionen wie Ermüdung der Spieler, Strafenhärte und Verletzungen. Wird ein Spieler während einer Party verletzt, wird in jedem Quarter ein Update über seinen Zustand gebracht. Spielt man eine ganze Saison, kann es passieren, daß ein Spieler für mehrere Games ausfällt.

Mit nichts vergleichbar

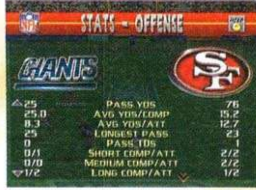
Acclaims erstes N64-Sportspiel ist das erwartete Brett. Neben der hervorragenden Technik, ist es aber vor allen Dingen das Gameplay, das überzeugen konnte. Dadurch, daß die Spieler komplett aus Polygonen bestehen, konnte die Kollissionsabfrage phänomenal genau gestaltet werden. Das heißt konkret, daß ein Spieler nicht gleich bei einer Berührung mit einer gegnerischen Figur auf der Nase liegt, sondern, daß man auch mal aus einem Tackle herauskommt, wenn der Gegner die eigene Figur nicht ganz zu fassen bekam. Dadurch, und durch die hervorragende Computerintelligenz konnte eines der größten Mankos aller bisherigen Footballgames ausgemerzt werden: das Running Game! Es funktioniert endlich mal, durch ein Knäuel von Spielern für ein paar Yards Gewinn zu laufen. Die Offensive Line hilft dabei mit gekonnten Blocks. Mannschaften mit starkem Running-Game haben übrigens auch ganz andere Spielzüge als passintensive Teams. Man kann NFL QBC von allen Seiten betrachten, es sieht einfach perfekt aus - sieht man mal vom Sound ab. Eine hervorragende Zeitlupe, Statistik-Overkill und dutzende Optionen machen dieses Spiel zum Meilenstein im Sportspiel-Bereich. Doch bevor jetzt alle in den Laden rennen, um sich das wirklich brillante Game zu holen: NFL QBC 98 ist und bleibt ein Footballgame und damit kein unbedingtes Massenprodukt. Footballfans müssen zugreifen, Sportspielfans müssen, und alle anderen sollten das Game mal anspielen.



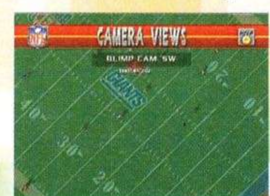
Diese Strafe lehnen wir doch mal ab



Die Spielzüge werden ähnlich wie bei Madden ausgewählt



Wie bei Acclaim üblich, wird auch hier der Spieler mit Statistiken förmlich erschlagen



Sechs Kameraperspektiven stehen zur Auswahl


Wide open: Wir sehen uns nach dem Touchdown




in:former

System: Nintendo 64
Genre: Sportspiel
Spieler: 1–4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Rumble Pak, Controller Pak

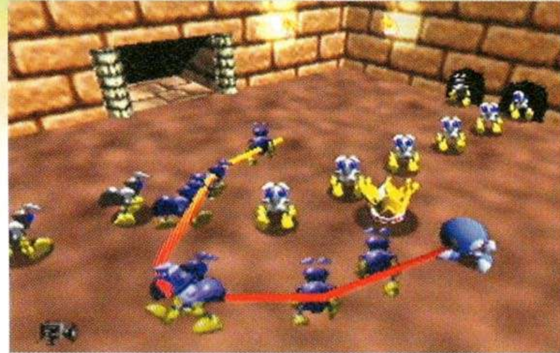
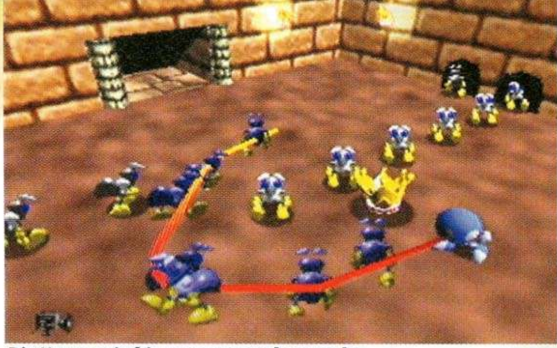
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana
Testmuster: Acclaim
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 139,- DM

10 von 10

Grafik: 10
Sound: 7
Gameplay: 10

Andreas Binzenhöfer << Markus Appel

Chameleon Twist



Die Kronen sind im ganzen Level versteckt

Im Battle-Modus versucht man den Gegner herunterzustumpen


Diesen Gegnern muß man die Beine wegfegen

>Rand-Notiz

Wer die fünf Übungsrunden in Angriff nimmt, kann sich getrost die Lektüre der Anleitung sparen. Ansonsten sollte man sich aufgrund der niedrigen Level-Anzahl ruhig die Zeit nehmen, alle Extras auszukundschaften.

Wer im Time-Trial am längsten abseits der Plattform war, verliert


Die Endgegner sind nicht allzu schwer zu besiegen


Die roten Kugeln geben die Anzahl der Leben wieder


Die Zunge ist vielseitig einsetzbar

Seit meiner jüngsten Kindheit träume ich davon als verzaubertes Chamäleon durch Pixellandschaften zu springen und fiese Gegner zu bekämpfen. Dank Chameleon Twist wird dieser Traum endlich Realität. Mit einem von vier, zum Zweibeiner umfunktionierten Chamäleons (Davy, Jacky, Fred und Linda) begibt man sich auf die Reise. Da die putzigen Urzeitviecher allerdings ganz andere Tricks auf dem Kasten haben als unsereins, sollte man sich zunächst in den fünf Übungsrunden mit den züngelnden Ex-Vierbeinern vertraut machen. Angefangen mit einfachem Auflecken und anschließendem Ausspucken, über trickreiches Zielspucken, bis hin zum Zungenhochsprung scheinen unsere Freunde beinahe alles zu beherrschen. Besonders gerne umzüngeln sie Stangen, um sich dann durch den halben Raum oder einfach nur auf die nächste Plattform zu schwingen. Das eigentliche Spiel präsentiert sich als Jump'n Run im eigentlichen Sinne. Man springt und rennt durch insgesamt sechs Level und setzt dabei seine erlernten Fähigkeiten beinahe pausenlos ein. Um in den nächsten Raum zu gelangen, muß man meistens eine Horde von Gegnern erledigen, aber auch einmal das ein oder andere Rätselchen lösen. Am Ende jedes Levels wartet ein besonders fieser Endgegner, der ebenfalls dem Tierreich entstammt (z.B. eine Riesenameise). Durch Extra-Leben, die in Form von Herzen überall versteckt sind, werden dem Spieler faire Chancen gewährleistet und für knallharte Durchzocker besteht die Herausforderung darin, alle im Level verborgenen Kronen zu finden. Im Battle-Modus versuchen bis zu vier Spieler gleichzeitig ihre Gegner von einer Plattform zu stupsen, wer zuletzt übrigbleibt, gewinnt. Im verwandten Time Trial verliert derjenige, der am längsten abseits der Plattform war.

Besser als ein Zungenkuß?

Chameleon Twist bringt endlich wieder kleinere Innovationen ins Jump'n Run-Genre. Die Zunge läßt sich erstaunlich vielseitig einsetzen und mit etwas Übung gewöhnt man sich derartig an die durch die Zunge gegebenen Möglichkeiten, daß man sich im wirklichen Leben dabei erwischt, die Zunge in Richtung Chefredakteur zu strecken. Grafisch bewegt sich Chameleon Twist durchaus auf 64-Bit-Niveau und auch der Sound klingt recht knuddelig. Leider sind sechs Level meiner Meinung nach etwas mager und auch wenn sich die Kameraperspektive leicht verändern läßt, stößt man immer wieder auf unübersichtliche Stellen oder läuft in einen vorher nicht sichtbaren Gegner. Dennoch ist Chameleon Twist eine nette Abwechslung für alle die Mario mittlerweile mit geschlossenen Augen durchspielen können.


Knifflig: Erst hochspringen und dann 'rüberschwingen

in:former

System: Nintendo 64	Hersteller: Sunsoft
Genre: Jump'n Run	Entwickler: Japan System Supply
Spieler: 1-4	Testmuster: Laguna
Level: 6	
Besonderheiten: Analog Controller	Veröffentlichung: Ende November
	Ca. Preis: 149,- DM

7 von 10

Grafik 7
Sound 6
Gameplay 7

Philipp Noack << Andreas Binzenhöfer

Diddy Kong Racing



Je mehr Bananen man aufsammelt, desto schneller wird man



Star Wars überall - Der Todesstern läßt grüssen

Kurz vor der IFA erreichte eine überaus interessante Meldung unsere Redaktion. Nintendo würde in Berlin einen bislang verschwiegenen, potentiellen Weihnachtshit vorstellen, eine Mischung aus Mario 64 und Mario Kart 64. Bereits auf der Messe zeigte sich, daß man nicht zuviel versprochen hatte. Doch die Zeit war viel zu kurz, als daß man ausführlichere Statements hätte abgeben können. Jetzt endlich hatten wir Gelegenheit einen genaueren Blick auf Diddy Kong Racing zu werfen.

Wizpig, ein fieser, schweinsgesichtiger Schurke aus dem Weltraum, hat sich auf einer kleinen, friedlichen Insel breitgemacht. Wir müssen nun den rechtmäßigen Bewohnern des Eilands dabei behilflich sein den Eindringling wieder ins All zurückzubefördern. Einige dieser Bewohner sind für Nintendo-Fans alte Bekannte, allen voran natürlich Diddy Kong selbst. Aber auch Conker aus Conkers Quest, Krunch aus Donkey Kong Country oder Banjo aus Banjo-Kazooie dürften einigen von Euch ein Begriff sein. Alle acht Charaktere (zwei weitere, Drumstick und T.T., sind versteckt) unterscheiden sich in ihren Fahr- bzw. Flugeigenschaften und sind für die vielen verschiedenen Strecken auch unterschiedlich gut geeignet.



Da helfen auch die gekonntesten Lenkmanöver nichts mehr...

BUMPER
CONKER
DRUMSTICK
TIPTUP



Rechts unten kann man erkennen wo sich gerade die Gegner befinden



Das Walross ist der leichteste Gegner

Ah, jetzt, ja, eine Insel!

Diddy Kong Racing besitzt zwei verschiedene Spielmodi, Abenteuer und Rennen. Das Herzstück des 128MBit-Moduls ist der Abenteuer-Modus, alle hier erspielten Kurse werden automatisch im Rennen-Modus anwählbar. Das Abenteuer beginnt im Zentrum der Insel bei Taj, einem lustigen blauen Wunderelefanten. Bei ihm kann man das Beförderungsmittel wechseln. Wahlweise im Flugzeug, im Luftkissenboot oder in einem Go-Kart erkundet man die vier Regionen des Atolls. Genau wie bei Mario 64 benötigt man für den Zugang zu den einzelnen Runden eine bestimmte Anzahl von goldenen Ballons. Hinter den Türen verbergen sich dann Rennkurse, auf denen man sich, einen Sieg vorausgesetzt, einen goldenen Ballon verdienen kann. Jede der vier Welten (Wasser, Dino, Schnee und Ritter) bietet vier Kurse. Gewinnt man auf allen, kann man den Endgegner zu einem Wettlauf herausfordern. Besiegt man ihn, wartet der Silbermünzen-Modus. Dabei müssen acht auf der


Vor und nach dem Rennen gibt's ein kurzes Pläuschchen mit einem Endgegner



Beim Design der Parcours waren die Rare-Leute besonders kreativ



Im Schädel dieses Ex-Dinos befindet sich ein Beschleunigerfeld



Das Wasser ist transparenter als bei Wave Race 64

Strecke, meist weitab von der Ideallinie, verteilte Münzen aufgesammelt und zusätzlich ein Sieg herausgefahren werden. Besteht man auch diese Prüfung, muß der Endgegner erneut geschlagen wer-



Auf vielen Strecken gibt es Verzweigungen

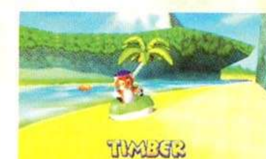


Wenn Ihr alle Teile des Amuletts besitzt, könnt Ihr in den Rachen von Wizpig fliegen

den. Dafür erhält man dann einen Teil des Amuletts, das nötig ist, um Wizpig von der Insel zu vertreiben. Außerdem wird der Trophy Race-Modus freigegeben, in dem man die vier Parcours hintereinanderfährt. In jeder Welt existiert noch eine Tür, für die man keine Ballons, sondern einen goldenen Schlüssel benötigt. Er wurde in einer der Runden versteckt und gibt den Weg zu einer Art Battle-Modus frei. In der Dino-Welt z.B. müssen möglichst schnell drei Dinosaurier-Eier in ein dafür vorgesehenes Nest geschafft werden. Natürlich kann man die Eier auch aus den Nestern der drei rivalisierenden Computergegner klauen. Hat man alle vier Amulettstücke zusammen, wird der Weg zu einer fünften Welt im All frei.

Alles Banane

Die Spielmechanik auf den Strecken erinnert an Mario Kart 64. Alle Extras schweben als verschiedenfarbige Ballons über den Kursen. Turbo, Schutzschild, Ölfleck, Magnet und Rakete lassen sich in drei Stufen ausbauen und entwickeln sich so zum Superextra. Wer beispielsweise zwei rote Ballons hintereinander aufsammelt, macht aus der einfachen Rakete eine Homing Missle. Wer einen weiteren rotfarbigen Ballon aufnimmt, erhält zehn Raketen. Man sollte allerdings unbedingt darauf achten zwischendurch keine anderen Ballons zu berühren, sie machen das mühsam aufgebaute Extra zunichte. Rare hat zusätzlich zu den Luftballons jede Menge Bananen plaziert, die dazu dienen die Endgeschwindigkeit zu steigern. Je mehr Bananen man aufsammelt, desto schneller wird man. Ebenfalls wichtig für einen Sieg sind die zahlreichen Beschleunigerfelder auf dem Boden. Wer zum richtigen Zeitpunkt den Finger vom Gas nimmt, erfährt einen katapultartigen Boost.

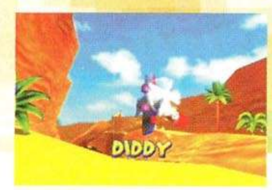













Für jedes gefundene Teil des Amuletts verändert sich die Textur von Wizpig




Bei Taj läßt sich das Gefährt wechseln

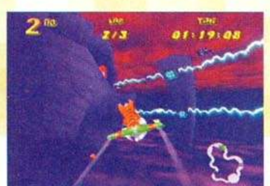

Der Endgegner der Ritter-Welt ist dieser rote Drache


Der Schneeman mußte einfach bildlich festgehalten werden


In der Ritter-Welt fährt man auf den anspruchsvollsten Strecken

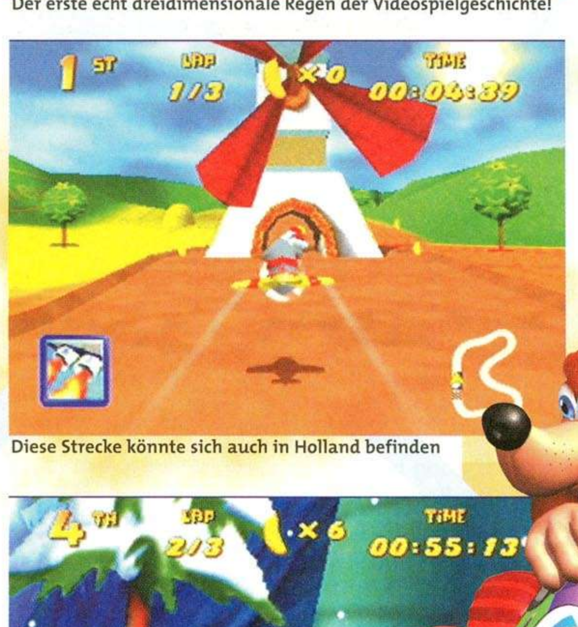

Der Triceratops schaut sich regelmäßig nach Euch um


Der finale Wettlauf kann beginnen...


Die Weltraumstrecken haben's in sich!


Der erste echt dreidimensionale Regen der Videospielgeschichte!


Durch den Brunnen kann man deutlich abkürzen

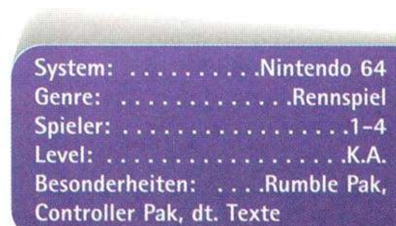

Diese Strecke könnte sich auch in Holland befinden

Die Grafik läßt keine Wünsche offen (dafür die Plazierung!)


Im Silbermünzen-Modus muß man teilweise recht weit von der Ideallinie runter, um alle Coins zu sammeln

Miyamoto-Feeling

Es ist schon erstaunlich, was diese Jungs aus England mit dem Nintendo 64 anzustellen vermögen. Superbunte, knuddelige und vor allem unglaublich flüssige 3D-Grafik mit Sichtweiten, von denen die anderen Dritthersteller nur träumen können. Hier wird kein Nebeleffekt benötigt, um entferntes Popup zu kaschieren, hier gibt es schlicht kein entferntes Popup! Die Detailverliebtheit mit der Rare ans Werk gegangen ist, erreicht Ausmaße, die man eigentlich nur von Nintendo-Eigenentwicklungen unter einem gewissen Herrn Miyamoto kennt. Allein der Wunderelefant Taj verdient einen Knuddeloscar. Doch der technische Overkill des Produkts wird von seinen spielerischen Qualitäten noch übertroffen. Binzi und ich sind uns einig, mit Diddy Kong Racing kann selbst ein Mario Kart 64 nicht mithalten. Die unglaubliche Vielfalt der Strecken und der Abwechslungsreichtum der Wettbewerbe sorgen für genügend Langzeitmotivation, vom reinen Zeitfahren mal ganz abgesehen. Es gab während der Testphase jede Menge hochspannende Rennen, bei denen die Entscheidung erst unmittelbar auf der Ziellinie getroffen wurde. Beweis für ein Timing wie es nur sehr wenige Firmen zu programmieren verstehen. Selbst wenn man das Modul komplett durchgespielt, alle Ballons eingesammelt und auf allen Strecken Bestzeiten geholt hat, kann man ja noch im Zwei-Spieler-Modus gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten oder im Drei-Spieler-Modus gegen zwei oder im Vier-Spieler-Modus...



in:former **10 von 10**

System: ....Nintendo 64
Genre: ....Rennspiel
Spieler: 1–4
Level: ..................K.A.
Besonderheiten: ....Rumble Pak, Controller Pak, dt. Texte

Hersteller: ....Rare
Entwickler: ....Rare
Testmuster: ....Nintendo
Veröffentlichung: .Ende November
Ca. Preis: ....99,- DM

Grafik 9
Sound 7
Gameplay 10



Mace - The Dark Age



Der Executioner ist der einsteigerfreundlichste Charakter



In manchen Stages wird das Kampffeld von tödlichen Fallen umgeben

Midway entwickelt sich zum Nummer Eins-Lieferanten, was Beat'em Ups fürs Nintendo 64 angeht. Nach War Gods hat man nun einen Atari Games-Automaten umgesetzt. Natürlich wurde darauf geachtet, daß das Produkt auch in die restliche Palette paßt, also nicht allzu sehr von den anderen Midway-Titeln abweicht.

Mace spielt in einer mystisch-mittelalterlichen Zeit, in der ein dunkler Fürst namens Asmodeus die Gewalt über die bewohnten Kontinente an sich gerissen hat. Seine Macht bezieht er aus einem magischen Artefakt, dem Mace of Tanis. Nun ist ein erbitterter Wettstreit unter den besten Kriegern dieser Epoche um eben diese Waffe entbrannt, den nur einer überleben wird. Das Repertoire jedes der 18 Fighter (sechs davon sind versteckt) läßt sich grob in die folgenden vier Kategorien einteilen: combo starters, basic combos, comboable specials und stand alone specials. Die ersten drei dienen offensichtlich dazu, möglichst lange nicht zu blockende Schlagserien beim Gegner anzubringen. Um das Herzstück von Mace, besagtes Combo-System, so flexibel wie möglich zu halten, sind Euch bei der Reihenfolge, in der Ihr die entsprechenden Moves zusammensetzt, nahezu alle Freiheiten gegeben. Allerdings läßt sich feststellen, daß manche Schlagserien praktikabler als andere sind. Einem echten Midway-Titel darf natürlich die finale Exekution nicht fehlen, der beliebte Fatality-Move hat auch hier seine Anwendung gefunden.

Besser als War Gods

Schon nach kurzer Testphase steht unumstößlich fest: Mace ist eine Klasse besser als War Gods. Das fängt bei der Optik an. Die Stages sind wesentlich abwechslungsreicher und innovativer gestaltet, so kann man z.B. in Koyashas Runde den Kampfplatz verlassen und in den umliegenden See abtauchen oder im Level vom Executioner in eine Grube mit scharfen Metallspitzen gestoßen werden. Die Figuren sehen besser aus und bewegen sich flüssiger. Aber auch die Spielbarkeit, speziell das Combo-System, ist erstaunlich ausgereift, zwar nicht ganz so perfekt wie bei KI, aber dennoch deutlich besser als bei War Gods. Auch wenn die bösartige Faszination schon nachgelassen hat, das Salz in der Suppe sind hier nach wie vor der hohe Blutgehalt und die Möglichkeit, den Gegner am Ende des Gefechts so richtig auseinanderzunehmen („Execute him!"). Zur Überbrückung bis MK4 taugt Mace allemal!



Die vielen Lichteffekte werten die Optik auf



Die Stages bieten viel Raum für Entdeckungen



>Rand-Notiz

Der Executioner eignet sich ganz gut als Einstiegskämpfer. Er ist stark, ausreichend schnell und verfügt über eine hohe Reichweite. Außerdem sind die ersten Combo-Versuche mit ihm besonders einfach. Bei seinem Fatalitiy-Move hackt er dem Gegner den Kopf ab.


Xiao Long ist zwar extrem schnell aber nicht besonders stark



Die Winning Poses sind nicht besonders innovativ



in:former

System: ....Nintendo 64
Genre: ....Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: 14
Besonderheiten: ....Keine

Hersteller: ....Midway
Entwickler: ....Midway
Testmuster: .....Fun Generation
Veröffentlichung: .....US-Import
Ca. Preis: ...........K.A. DM

7 von 10

Grafik 8
Sound 7
Gameplay 8

IMPORT

Holger Gößmann << Stefan Hellert

Top Gear Rally



Wenn man über Graß heizt, fehlt der nötige Grip



Ein Schnellstart ist uns nie gelungen



Mit überhöhter Geschwindigkeit wird man zu der ein oder anderen Sprungeinlage gezwungen

>Rand-Notiz

In den verschiedenen Kursen gibt es die Möglichkeit Abkürzungen zu finden. Fahrt im Practice Mode auf den Kursen herumzuheizen und sucht an der Streckenbegrenzung nach Lücken. Dies verschafft Euch große Vorteile beim Rennen.



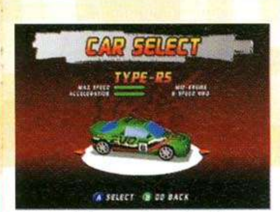
Im Paint Shop kann man die Wagen nach eigenem Belieben bemalen



Abkürzungen über die Wiese bringen entscheidende Zeitvorteile



Die fünfte Saison im Championship-Modus



Die Boliden unterscheiden sich in Endgeschwindigkeit und Beschleunigung

Here we go again - endlich gibt's wieder ein Top Gear, jenes Bleifuß-Spielchen, das zu seligen SNES-Zeiten für Kurzweile sorgte, aber mit jedem Nachfolger ein klein wenig schlechter wurde. Nun versuchten sich die Jungs von Boss Game Studios daran, aus dem Straßenracer ein Rallye-Spiel zu machen. Es gibt zwei grundsätzliche Spielmodi: Im Arcade-Modus kann man gegen einen vom Computer oder von einem Kumpel gesteuerten Gegner seine Fahrkünste unter Beweis stellen. Dabei sind Strecke und Wetterverhältnis frei einstellbar. Im Championship-Modus hingegen tritt man allein gegen 19 computergenerierte Boliden vom letzten Startplatz aus an und muß dabei sehen, wie man mit Strecken- und Wetterverhältnissen zurechtkommt. Grundsätzliche Wageneinstellungen helfen bei diesem Unterfangen. Man kann den Lenkradeinschlag, die Griffigkeit der Reifen und die Federung auf das nächste Rennen abstimmen. Zunächst gilt es, vier Vorausscheidungen zu überstehen, bevor es in die Professional Class geht. Für jede Plazierung besser als der siebte Platz erhält man wichtige Punkte, von denen man am Ende einer Runde eine bestimmte Anzahl haben muß, um in die nächste Klasse aufzusteigen. Mit steigender Klasse erhält man auch Zugriff auf mehr Boliden, die sich in den Werten Beschleunigung und Endgeschwindigkeit unterscheiden. Wer geduldig genug ist, kann seinen Wagen im Paint Shop individuell gestalten, bevor er sich an die Startlinie begibt.

Das ist nicht Top-Gear!

Es fällt dem geschulten Auge gleich auf, daß dieses Game mit den vorherigen Teilen des Rennspiels nur den Namen gemeinsam hat. Was aber dieses Spiel in die Mittelmäßigkeit abfallen läßt, ist ein fehlendes Feature, das eben jenen 16 Bit-Cartridges den Spielspaß verlieh, den die Vorgänger damals hatten: nämlich die Kauf-Option. Hier konnte man für gewisse Plazierungen Kohle einsacken und diese dann in fette Turbos oder noch breitere Schlappen investieren. Dabei hat es nicht gestört, daß der Daumen nicht einmal vom Gas-Knopf ging. Doch mit der fehlenden Option tritt das Gameplay mehr in den Vordergrund und damit in die Kritik. Zwar ist es nicht mehr ganz so extrem mit der Bleifußmethode, aber sie funktioniert zum großen Teil schon noch, und so muß sich das Game gegen die etablierten Spitzenreiter Sega Rally und V-Rally eindeutig geschlagen geben. Für N64-Verhältnisse ist die Grafik sehr schlicht gehalten, man könnte ihr sogar Sterilität vorwerfen. Am Streckenrand ist absolut nichts los, der Sound dröhnt lieblos aus den Lautsprechern, und die Gegner fahren irgendwie auch immer gleich, ganz zu schweigen davon, daß sie mal irgendeinen Fehler machen würden. Daß man im Zwei-Spieler-Modus das Wetter nicht auf „Klar" stellen kann, ist ebenfalls ein Armutszeugnis an die Programmierer, denn die Rechenleistung, eine solch schlichte Grafik auch im Split-Screen darzustellen, hat ein N64 schon. So kommt ein eigentlich gut steuerbares Rallye-Spiel mehr als Schlaftablette rüber, denn als kurzweilige Unterhaltung. Wirklich schade!

in:former

System:	Nintendo 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Controller Pak
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Kemco / Boss Games Studio
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.

6 von 10

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	5



SCHOLZ & FRIENDS

Neu: das passende Gum

Modell „Sport":
sicher selbst auf
feuchtem Untergrund.

Modell „Buggy":
starke Noppen
für starken Halt.

Ein Gummi ist nur so gut wie sein Untergrund.
Deshalb hat Total Drivin nicht nur den richtigen Reifen für jedes
Gelände, sondern auch das passende Auto dran. Dazu kommen
fünf total unterschiedliche Rennkategorien in sechs total verschiedenen
Ländern, Stuntkurse, Multiplayer-Funktionen und vieles mehr.

PlayStation

ocean

EUTECHNYX™



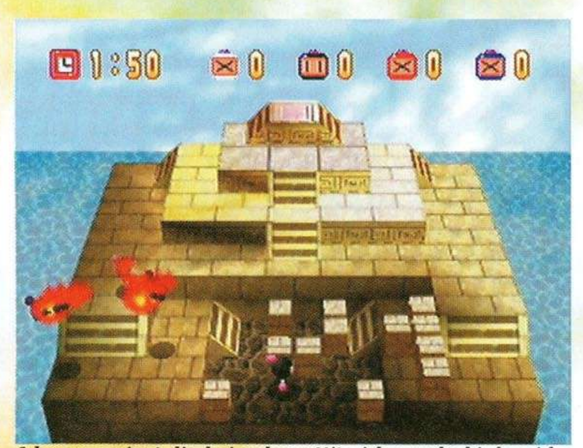
mi für jede Gelegenheit.
Modell „Indycar“: standfest auch bei Höchstgeschwindigkeit.
Modell „Rallye Dakar“: wenig Abrieb bei extremer Belastung.
Modell „Straßenrallye“: bewährt auf wechselndem Grund.
TOTAL DRIVIN
Im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA
VIDEO GAMES
Laguna empfiehlt: Nie mit schadhaften Gummis fahren.

Julian Ossent << Markus Appel

Super Bomberman 64

>Rand-Notiz

Sammelt möglichst schnell ein Bombenupgrade auf, da Ihr dann die explosiven Überraschungen fernzünden könnt. Achtet auf Mauern mit Lücken oder seltsame Wandformationen, ein Bömbchen fördert schnell weitere Extras zu Tage: Sprengt auch möglichst alle Vasen, Kisten und Steine, oft sind hier kleine aber feine Upgrades versteckt. Versucht einmal, drei Freunde mit an die Joypads zu kriegen, der Mehr-Spieler-Modus ist nach wie vor eine Riesengaudi.



Schwarz gewinnt, die drei anderen Mitspieler verabschieden sich in rauchenden Feuerbällen


Der Lavalevel ist an vielen Stellen alles andere als fair



Eine Bombe an die falsche Stelle gelegt,...


...die Schneemassen setzen sich in Bewegung,...

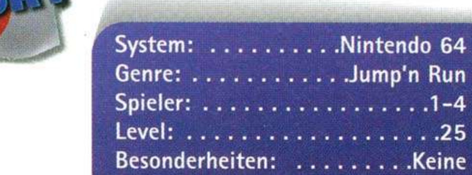

....und schon wird der kleine Knuddelheld erschlagen

Einer der Videospiel-Helden mit besten Chancen auf den Titel „Meiste Umsetzungen auf möglichst vielen Spieleplattformen" ist mit Sicherheit der knuddelige blau-weiße Mützenträger der Firma Hudson Soft, kein Wunder also, daß der beliebte Star nun auch auf dem Nintendo 64 seine Fangemeinde erweitern soll. Doch bei der neuesten Umsetzung für Big N´s Flagschiff ging man bei Hudson völlig neue Wege. So bleibt der Grundcharakter des sonst rein auf 2D basierenden Geschicklichkeitsspiels nur im Mehr-Spieler-Modus erhalten, bei dem man mit bis zu vier menschlichen Spielern sich gegenseitig in bewährter Manier im wahrsten Sinne des Wortes Feuer unter dem Hintern macht. Im „normalen" Ein-Spieler-Modus hingegen gönnte man dem Kleinen ein gänzlich neues und zeitgemäßes 3D-Gewand. Ähnlich wie bei Super Mario 64 bewegt Ihr Euch in einer 3D-Welt völlig frei, Sichtwechsel und Grafik-Spielereien inklusive.

Doch kurz zur Hintergrundstory: Die Heimat der „Bombermen" wurde über Nacht von einem riesigen Raumschiff angegriffen, zahlreiche Städte zerstört und die friedlichen Einwohner versklavt. Durch insgesamt fünf Welten mit je fünf Stages und mehreren Zwischengegnern muß sich das Bommelmützenmännchen kämpfen, bewaffnet nur mit einem unendlichen Vorrat an explosiven Kugeln. Die Bomben können nicht nur abgelegt, sondern auch geworfen oder getreten werden, um an scheinbar unerreichbare Stellen zu gelangen. Vier Sicherheitspulte pro Level muß man finden, um so den versperrten Zugang zur nächsten Stage zu erlangen; an diesem Vorhaben versuchen Euch zahlreiche Gegner zu hindern. Nach jeder Stage wird automatisch abgespeichert, wie gesagt, 25 muß man insgesamt bewältigen.

Keine zündenden Ideen

Leider Gottes ist dem kleinen Japano-Helden der Wechsel seines Gewandes nicht sonderlich gut bekommen. Zwar ist Bomberman 64 optisch auf jeden Fall mit weitem Abstand die beste Version, aber spielerisch ist sie vermutlich mit die schlechteste. Denn was den besonderen Reiz der Bestseller-Reihe ausmacht, ist zum großen Teil die Anspannung, auch noch in scheinbar aussichtslosen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren und auch unter Zeitdruck cool zu reagieren. Eben dieser Druck wurde bei der vorliegenden N64-Version fast komplett entfernt, was dann geblieben ist, ist ein Mario 64-Klon mit wenig Action und eigentlich kaum einer Herausforderung. Die Gegner verhalten sich nicht unbedingt geschickt, leider kommt auf diese Weise durch das langwierige Herumlaufen nur ruck-zuck Langeweile auf, lediglich der Mehr-Spieler-Modus weiß zu überzeugen, er ist nach wie vor übersichtlich, ganz im Gegensatz zur Kameraführung beim Solo-Modus. Bomberman-Fans wird das vor einem Kauf nicht zurückschrecken, Neu-Einsteiger sind aber wohl mit einem der Vorgänger besser bedient.



in:former

System: Nintendo 64
Genre: Jump'n Run
Spieler: 1-4
Level: 25
Besonderheiten: Keine

Hersteller: Hudson Soft
Entwickler: Hudson Soft
Testmuster: Fun Generation
Veröffentlichung: JP-Import
Ca. Preis: K.A.



6 von 10

Grafik: 7
Sound: 6
Gameplay: 6





GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

0541 / 33515 - 11 / 22 / 33

PLAYSTATION

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
BAPHOMETS FLUCH	30,00	59,90
BUST A MOVE	20,00	49,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
COOL BOARDERS	30,00	59,90
CRASH BANDICOOT	40,00	69,90
DESTRUCTION DERBY 2	40,00	69,90
DISRUPTOR	30,00	59,90
FORMEL 1	30,00	59,90
GUNSHIP	20,00	49,90
HEXEN	30,00	59,90
ISS SOCCER	20,00	49,90
KART DUELL	30,00	59,90
KONAMI OPEN GOLF	15,00	39,90
MICRO MACHINES V3	40,00	69,90
NAMCO MUSEUM 4	40,00	69,90
NBA LIVE ´97	30,00	59,90
PANDEMONIUM	30,00	59,90
PGA TOUR ´97	30,00	59,90
PENNY RACERS	20,00	49,90
PORSCHE CHALLENGE	40,00	69,90
RALLY CROSS	40,00	69,90
RAGE RACER	40,00	69,90
SIM CITY 2000	30,00	59,90
SOUL BLADE	40,00	69,90
STAR GLADIATOR	20,00	49,90
NEED FOR SPEED	40,00	69,90
TEKKEN 2	40,00	69,90
TUNNEL B1	30,00	59,90
TWISTED METAL 2	30,00	59,90
TRASH IT	40,00	69,90
WARHAWK	20,00	49,90
WING COMMANDER 4	40,00	69,90
WIPE OUT 2097	30,00	59,90
WWF IN YOUR HOUSE	20,00	49,90

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
DONALD IN M.M.	25,00	49,90
DYNAMITE HEADDY	10,00	19,90
EARTHWORM JIM 2	20,00	39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	19,90
GARFIELD	25,00	49,90
IMG TENNIS	5,00	14,90
INT.SUPER STAR SOC.	25,00	49,90
JURASSIC PARK 2	15,00	29,90
MADDEN 96	20,00	39,90

PLAYSTATION

NEUE SPIELE

	NEU
ABE´S ODYSEE	99,90
ABB´S ODYSEE	99,90
ACE COMBAT 2	99,90
AGEBT ARMSTRONG	99,90
BAPHOMETS FLUCH 2	99,90
BLEIFUSS 2	89,90
BEAST WARS	89,90
COMMAND & CONQUER 2	89,90
CROC	99,90
DISCWORLD 2	99,90
FORMEL 1´97	109,90
FINAL FANTASY 7	109,90
G-POLICE	99,90
NAMCO MUSEUM 5	99,90
NIGHTMARE CREATURES	89,90
NUCLEAR STRIKE	99,90
OVERBOARD	99,90
PERFECT WEAPON	99,90
RAPID RACER	99,90
RAYSTORM	89,90
RAY TRACERS	89,90
REAL BOUT FATAL FURY	89,90
TIGER SHARK	99,90
	89,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION-KONSOLE	299.90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ANALOG PAD	59,90
JUSTIFIER GUN	69,90
MAD CATZ LENKRAD	139,90
NE-G-CON	89,90
RGB KABEL	29,90

NINTENDO 64

	NEU
NINTENDO 64 DT.	299,90
WARGODS	149,90
EXTREME G	149,90
NBA HANG TIME	99,90
BLASTCORPS	129,90
PILOTWINGS	119,90
GOLDENEYE	149,90
DONKEY KONG RACING	149,90

SUPER NINTENDO

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	20,00	49,90
BRAINLORD	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE	20,00	49,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
FLASHBACK	20,00	49,90
FATAL FURY	15,00	39,90
FIFA'96	20,00	49,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT´SUPERST.SOCC.2	40,00	69,90
JURASSIC PARK	15,00	39,90
LAGON	20,00	49,90
LEMMINGS	20,00	49,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
MARIO ALLSTARS	20,00	49,90
NBA JAM	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
RETURN OF JEDI	20,00	49,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	49,90
THEME PARK	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	49,90

NINTENDO 64

	ANKAUF	VERKAUF
NINTENDO 64	125,00	199,90
ADAPTOR	15,00	29,90
TUROK	50,00	79,90
WAVERACE	40,00	69,90
MARIOKART	40,00	69,90
CRUISIN USA	40,00	69,90
PILOT WINGS	40,00	69,90
STAR WARS	40,00	69,90

SEGA SATURN

NEUE SPIELE

	NEU
BEDLAM	89,90
BUG TOO	99,90
BATTLE STATION	99,90
CROC	99,90
DISCWORLD 2	99,90
DARKLIGHT CONFLICT	99,90
DRAGON FORCE	99,90
FORMULA KARTS	89,90
INDEPENDENCE DAY	99,90
LAST BRONX	99,90
JOHN MADDEN NFL´98	99,90
MAGAMAN X3	89,90
MANX TT	109,90
PANDEMONIUM	99,90
PERFECT WEAPON	99,90
RESIDENT EVIL	109,90
RETURN FIRE	99,90
SATURN BOMBERMAN	89,90
SOVIET STRIKE	49,90
SONIC JAM	99,90
SHINING THE HOLY ARK	99,90
WARCRAFT 2	99,90
WIPE OUT 2097	89,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN ACTION PACK	449,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	109,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG COUNTRY	69,90
MARIOWORLD	69,90
DIE SCHLÜMPFE 1	69,90
KÖNIG DER LÖWEN	69,90
DSCHUNGLEBUCH	69,90
KIRBYS FUNPACK	119,90
DIE SCHLÜMPFE 2	99,90
FIFA 97	129,90

SEGA SATURN

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
BREAK POINT TENNIS	15,00	39,90
BLAM! MACHINEHEAD	30,00	59,90
BUST A MOVE 2	20,00	49,90
CHAOS CONTROLL	10,00	19,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
DARKSTALKER	20,00	49,90
DAYTONA USA	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
DISCWORLD	15,00	39,90
DRAGON HEART	10,00	19,90
EXHUMED	30,00	59,90
FIGHTERS MEGAMIX	40,00	69,90
F1 CHALLENGE	20,00	49,90
KING OF FIGHTERS´95	20,00	49,90
LOST VIKINGS 2	40,00	69,90
MASS DESTRUCTION	40,00	69,90
MR. BONES	30,00	59,90
NIGHTS + COTROLLER	30,00	59,90
PANZER DRAGOON 2	15,00	39,90
PGA´97	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
SEA BASS FISHING	15,00	39,90
SEGA RALLY	20,00	49,90
STORY OF THOR 2	30,00	59,90
THE HORDE	15,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	49,90
TORICO	40,00	69,90
TRASH IT	40,00	69,90
TOMB RAIDER	30,00	59,90
VIRTUA COP 2	40,00	69,90
VIRTUA FIGHTER 2	40,00	69,90
VIRTUAL OPEN TENNIS	20,00	49,90
WORMS	20,00	49,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	140,00	219,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90
CROSSED SWORDS 2	20,00	39,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
KABUKI CLASH	25,00	49,90
METAL SLUG	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	30,00	59,90
SUPER SIDEKICKS 3	25,00	49,90
WORLD HEROES PERF.	25,00	49,90
WINDJAMMERS	20,00	39,90

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	75,00	129,90
JAGUAR	75,00	129,90
MEGA DRIVE	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
SATURN	150,00	229,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

REAL 3 DO, GAMEBOY, PC-CD-ROM, JAGUAR

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONDERANGEBOTE

SEGA SATURN	NEU
BLACK FIRE (US)	49,90
CHAOS CONTROL	49,90
CYBERIA	49,90
GHEN WAR	49,90
NIGHT WARRIOR	49,90
OFF WORLD INTERCEPTOR	49,90
OLYMPIC SOCCER	49,90
RESURRECTION RISE 2	49,90
SKELETON WARRIOR	49,90
STREETFIGHTER ALPHA	49,90
THE HORDE (US)	39,90
WORLD SERIES B BALL	39,90

PLATINUM NEU

PLAYSTATION	NEU
AGILE WARRIOR	39,90
AIR COMBAT	49,90
ALIEN TRILOGY	49,90
BUST A MOVE 2	49,90
DESTRUCTION DERBY	49,90
RAYMAN	49,90
ROAD RASH	49,90
TEKKEN	49,90
TRUE PINBALL	49,90
TOSHINDEN	49,90
WIPEOUT	39,90
WORMS	49,90

TAMAGOTCHI

DER NEUE HIT AUS JAPAN !
DINKIE DINO 19,90 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

FAX: 0541/33515-55

VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

PlayStation

PLAYSTATION SILVER EDITION
Incl. 2 Pads + Memory Card
NUR 333,- DM

LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50
33613 BIELEFELD TEL.: 0521 - 124207

PLAYSTATION MULTI UMBAU

99,90 DM

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks !



Action Pack mit Tomb Raider
399,90 DM



ohne spiel
299,90 DM



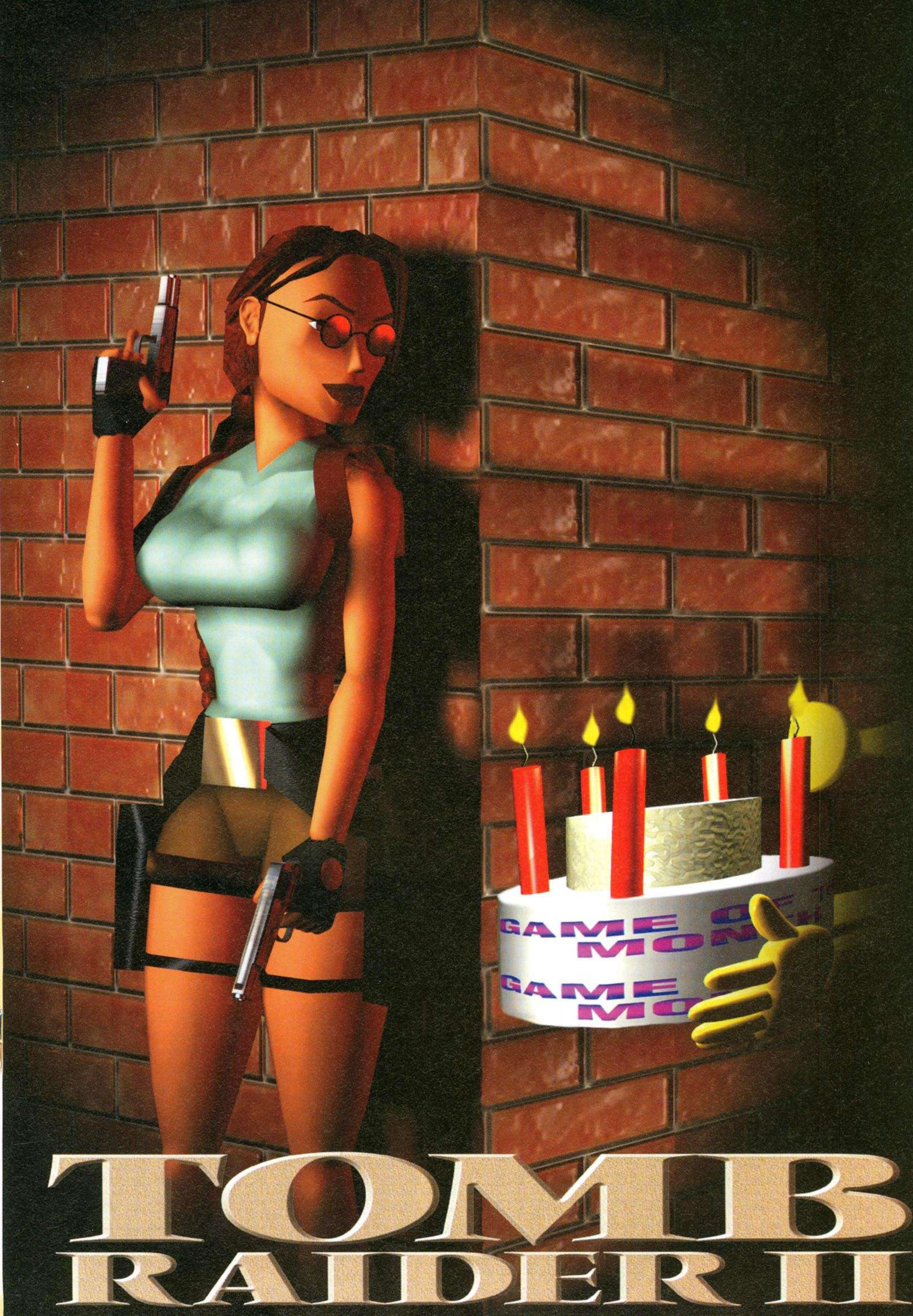
Multi-Umbau
399,90 DM



ohne Spiel
299,90 DM

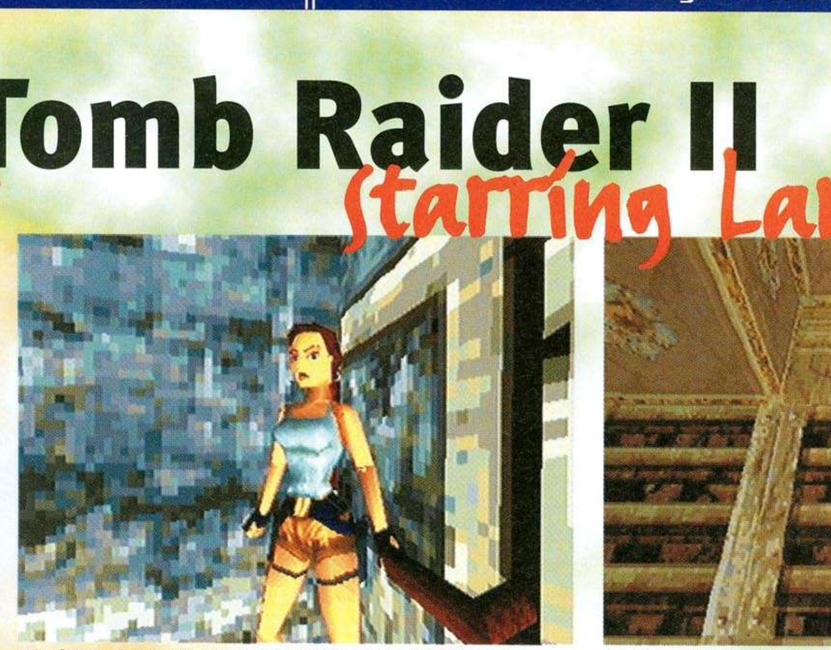


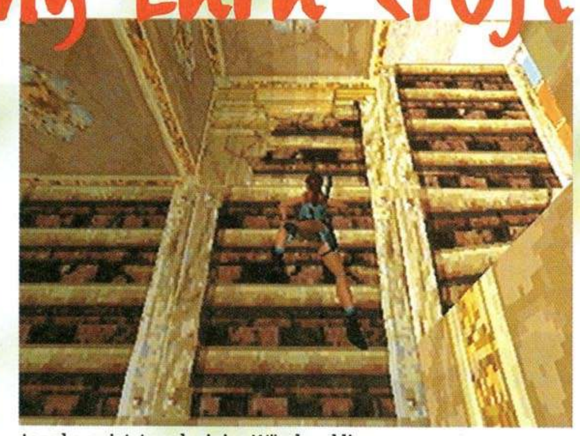
E3 - Video 9,85
E3 - Video 9,85
GAMERS POINT
N64
NFL Q. Club 98 139,85
Pilotwings 64 109,85
Star Wars-S. E. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Tetrisphere 179,85
Top Gear Rally 139,85
Turok - Dinos. H. 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's H. 129,85
WCW Wrestling 139,85
N64
Konsole 299,85
Konsole US 399,85
Gamekiller 69,85
MC WL 29,85
MC farbig 34,85
MC original 34,85
MC 1MEG 49,85
MC 4MEG 49,85
MC 5MEG 79,85
Rumble Pack inc. 256K 44,85
Rumble Pack Original 34,85
Import Adapter 39,85
Joypad Farbig Original 54,85
Joypad Super Pad 64 plus 54,85
Joypad Super Pad 64 49,85
Joypad Máko Pad 64 54,85
Joypad 3D Shark Pad Pro 69,85
Joypad Verlängerung 24,85
Joystick Arcade Shark 89,85
Joystick Flight Force Pro 64 139,85
RF-UNIT PAL Blaze 39,85
RGB BOX 79,85
RGB-Scart BLAZE 39,85
Lenkrad Mad Catz 139,85
Lenkrad Per4mer 114,85
Lenkrad V3 SV380 139,85
Blast Corps 109,85
Bomberman 64 89,85
Clayfighter 63 1/3 139,85
Cruisn USA 189,85
Dark Rift 134,85
Diddy Kong Racing 89,85
Extreme G. 139,85
F1 Pole Position 169,85
FIFA 64 89,85
FIFA 98 - Die WM *
Golden Eye 007 149,85
Grand Prix F1 139,85
Hexen 64 129,85
Int. Super Star Soccer 149,85
Lamborghini 64 139,85
Lylat Wars & Rumble 134,85
Mace: Dark Age 169,85
Mischief Makers 89,85
Multi Racing Ch. 149,85
Mystical Ninja *
NBA Hang T. 129,85
PSX
Konsole 299,85
Konsole SILVER PACK 333,00
Konsole MULTINORM 369,85
Gamebuster Dataflash 79,85
Memory Card 1 Meg WL 29,85
Memory Card 24 Meg 69,85
Memory Card 32 Meg 94,85
Memory Card 48 Meg 94,85
Memory Card 8 Meg 69,85
Memory Card Original 39,85
Multiplayer Multi Tap 64,85
Tasche + Joy + Mem 89,85
Gun FAZOR MadCatz 49,85
Gun Lunar incl. Laser 99,85
Gun PREDATOR 49,85
Joypad ALPS-Pad 79,85
Joypad Analog Orig. 59,85
Joypad Infra Rot Naki 99,85
Joypad Station Master 34,85
Joypad Negcon Pad 84,85
Joypad Original 44,85
Joypad RacCon Anal. 29,85
Joypad Verlängerung 19,85
Joystick Analog 119,85
Joystick Arcade 109,85
HF Adaptor BLAZE 44,85
HF Adaptor Original 49,85
Linkkabel WL 19,85
RGB-Kabel Fire 39,85
Lenkrad Mad Catz 139,85
Lenkrad V3 Racing W. 139,85
Mouse 54,85
Ace Combat 2 89,85
Agent Amstrong 89,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
Alundra 139,85
A. Senna Kart Duel 2 89,85
A. Senna Kart Duel 49,85
Baphomets Fluch 2 89,85
B. A. Toshinden 3 89,85
B. A. Toshinden PLAT 49,85
Bleifuss 2 79,85
Broken Helix 94,85
Bubble Bobble 2 79,85
Buggy 89,85
Bushido Blade 109,85
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Bust-a-Move 3 69,85
C&C 2: Alarmst. Rot 99,85
Caesars Palace 89,85
Castlevania 89,85
PSX
Colony Wars 89,85
Constructor 89,85
Courir Crisis 84,85
Crash Bandicoot 2 89,85
Critical Depth *
Croc: Legend Gobbos 89,85
D 44,85
Destruction Derby PLAT 49,85
Discworld 2 89,85
Dreams *
Dynasty Warriors 89,85
Explosive Racing 89,85
Fade to Black PLAT 44,85
Fifa Soccer 98 89,85
Fighting Force 94,85
Final Fantasy 7 109,85
Formel 1 '97 109,85
Formel 1 109,85
Formular Karts 94,85
Frogger 89,85
G-Police 109,85
Grand Theft Auto 84,85
Heavens Gate 89,85
Hercs Adventure 89,85
Hercules 89,85
Hexen 89,85
Int. Superstar Soccer Pro 94,85
Int. Track & Field PLAT 44,85
Jurassic Park - L. W. 89,85
Mace: The Dark Age *
Machine Hunter 84,85
Madden NFL Footb. 98 89,85
Magic - The Gathering 89,85
Marvel Super Heroes 89,85
Mass Destruction 69,85
MDK 89,85
MegaMan 8 89,85
Megaman Battle and Ch. 89,85
Midnight Run 94,85
Monopoly 89,85
Moto Racer 89,85
Motor Mash 89,85
Namco Museum 5 89,85
Nascar Racing 98 89,85
NBA Hangtime 89,85
NFL Quarterb. Club 98 *
NHL 98 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Open Ice 94,85
NHL P.Play Hockey 98 89,85
Nightmare Creatures 89,85
Nuclear Strike 89,85
Odd World - Abes Odd. 89,85
Overboard! 89,85
Pandemonium 2 89,85
PaRappa The Rapper 89,85
Pax Corpus 89,85
PGA Tour 98 89,85
PSX
Pitfall 3D *
Powerslide 89,85
Rapid Racer 89,85
Rayman PLAT 44,85
Reboot 89,85
Residen Evil D.C. 89,85
Risiko 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Rosco McQueen 89,85
S. Extreme Tennis PLAT 59,85
Sentient 99,85
Sign of the Sun 89,85
Street Fighter EX 89,85
Super Pang Col. 89,85
S. Street Fighter 2 Col. *
Tekken PLAT 49,85
Test Drive 4 *
The Note 89,85
Time Crisis incl. Gun *
Tobal No. 2 *
TOCA Touring Car Ch *
Tomb Raider 2 94,85
Total Drivin 94,85
UEFA 99,85
Viper 89,85
VMX Racing 89,85
WCW vs the WORLD 94,85
Wild Arms 109,85
Wing Over 89,85
Wings of Alnham *
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85
Wrecking Crew 94,85
X-Men vs. Street Fighter *
X-Men: Children Atom 89,85
Z 79,85
SAT
Gamebuster 79,85
Back Up Mem WL 64,85
Converter Data Flash 39,85
Multiplayer 6-Spieler 79,85
Video-CD Karte PAL 329,85
Virtua Gun 84,85
3D ANALOG 69,85
Mission Stick Analog 169,85
Joypad Original 44,85
Joypad Eclipse Pad 54,85
Infrarot 6 Button 2S. 79,85
Virtua Stick Pro 229,85
RF-Unit Fire 39,85
Kabel RGB 39,85
Lenkrad Arcade Racer 114,85
Adidas Power Soccer 79,85
Advance Military 3 119,85
Advance Military 4 119,85
Alien Trilogy 74,85
Atlantis 99,85
Black Dawn 39,85
Bust a Move 3 89,85
Courir Crisis *
Croc: Legend Gobbos *
Dead or Alive 119,85
Discworld 2 84,85
Dragonforce 84,85
SAT
Fighting Force *
Fighting Vipers 59,85
Formula Karts 89,85
Gex 39,85
Ghen War 39,85
Hercs Adventure *
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
J. M. Footb. NFL 98 84,85
Jurassic Park-L.W. 89,85
Last Bronx 94,85
Madden NFL 98 *
Marvel Super Heroes 89,85
Nascar Racing 98 *
NBA Action 98 *
NBA Live 98 *
NHL All Stars Hockey 98 *
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Power Play Hockey 39,85
Parodius 59,85
Puzzle Bobble 3 *
Resident Evil 104,85
Road Rash 79,85
Robo Pit CLASSIC 49,85
Sega Ages Memorial Vol.1 *
Sega Touring Car 99,85
Shockwave Assault 49,85
Snowbording TRIX 94,85
Sonic Jam 79,85
Sonic R *
Space Invaders 114,85
Spot 3 - Spot Hollyw. 39,85
S. Street Fighter 2 Col. *
Tetris Plus 79,85
Thunderforce 5 149,85
Virtua Fighter Kids 44,85
VR Baseball 89,85
Warcraft 2 89,85
WipEout 2097 84,85
Worldwide Soccer 98 94,85
WWF Wrestlem. 49,85
X-Men vs. Street Fighter *
Z *
ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach unserem Bonus-System !
ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach unserem Bonus-System !
Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!
- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
NEU seit 8. November
VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE
KEIN VERSAND - LADEN (200qm)
OBERHAUSEN


TOMB
RAIDER II

Marcus Karyoti << Stefan Hellert

Tomb Raider II
Starring Lara Croft


Hier könnt Ihr deutlich das Lightsourcing und die feineren Texturen erkennen


Lara kann jetzt auch einige Wände erklimmen

>Rand-Notiz

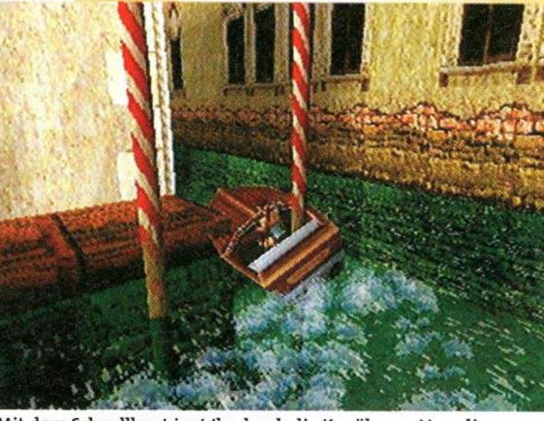
Benutzt Laras Haus als Trainingsparcours. Konntet Ihr Euch beim Vorgänger während des Spiels an die komplexe Steuerung gewöhnen, scheitern die Neueinsteiger unter Euch schon im ersten Level. Nutzt die Möglichkeit an jeder beliebigen Stelle des Spiels speichern zu können. Vor jedem Sprung ins Ungewisse bitte erstmal den Spielstand sichern. Aber Vorsicht! Der aktuelle Spielstand wird dabei überschrieben.

Vor etwa einem Jahr gab es unter den PlayStation-Usern ein großes Aufatmen. Endlich erreichte eines der begehrtesten Softwareprodukte, wenn auch mit etwas Verspätung, ihre Konsole. Es faszinierte durch eine bis dato unerreichte Komplexität, Spielatmosphäre und Gameplay. In Lichtgeschwindigkeit katapultierte sich dieser Titel auf die Nummer eins der Verkaufscharts und, Lara sei Dank, in die Herzen eines jeden Gamers. Nun ist es soweit, Lara Croft stellt sich ihrem zweiten, aufregenden Abenteuer. Lara ruft, und ich denke, alle werden ihr folgen.


Nehmt Euch vor den Vögeln in acht

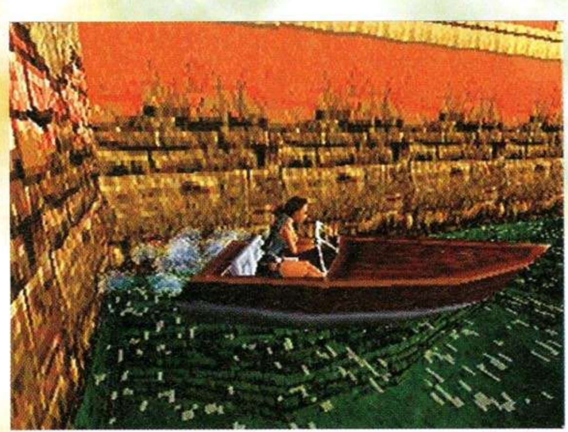
Klappe, die zweite!

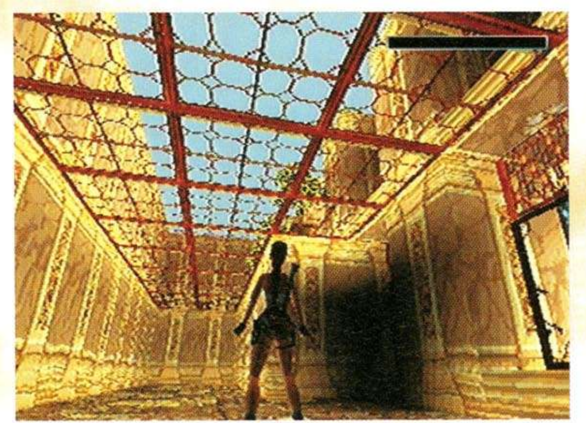
Der sagenumwobene Dolch von Xian, der einst einem Drachen in sein Herz gestoßen wurde, ist das Artefakt Eurer Begierde. Denn stößt sich ein Mensch, der an die Sünde und den Reichtum glaubt, diesen Dolch in sein pulsierendes Herz, erlangt er die Kraft und Macht des Drachen. In den Höhlen, nahe der chinesischen Mauer, bekommt Ihr von einem Mönch den ersten Hinweis, wo sich der Schlüssel zu dem Dolch zur Zeit befinden könnte. Kurz darauf vergiftet er sich selbst. Der Bartoli-Clan in Venedig ist eine erste heiße Spur. Insgesamt drei rivalisierende Expeditionen befinden sich auf Schatzsuche. Und hier deutet sich auch schon der erste marginale Unterschied zum Vorgänger an. Nicht das Tier ist Euer Feindbild Nummer eins, sondern der


Mit dem Schnellboot jagt Ihr durch die Kanäle von Venedig


Auf der chinesischen Mauer beginnt das Abenteuer


Wenn möglich, erledigt Ihr die Feinde aus sicherer Distanz

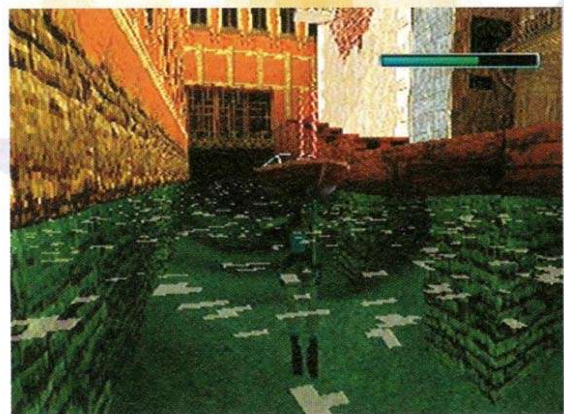

Die Wellen verzerren authentisch das Mauerwerk unter der Wasseroberfläche


Dank der virtuellen Kamera könnt Ihr in jede Richtung blicken

Mensch. In Venedig angekommen, werdet Ihr bemerken, daß sich ein Großteil des Abenteuers unter freiem Himmel abspielt. Waren im ersten Teil vorwiegend dunkle Höhlen und Gemäuer Euer Spielterrain, ist es jetzt das helle Tageslicht oder die stockfinstere Nacht. Überhaupt spielt Beleuchtung in diesem Sequel eine wichtige Rolle. Geschlossene, fensterlose Räumlichkeiten sind und bleiben solange dunkel, bis Ihr eine Leuchtfackel zündet. Oftmals müßt Ihr sie auch in eine Felsschlucht werfen, um den weiteren Weg zu erkennen. Ermöglicht wird dieser spielerische Geniestreich durch Lightsourcing.

Die Animations-Dame schlechthin

Hatte Lara im ersten Teil schon über zweitausend Animationsphasen, spendierte Core Design


Manchmal genießt man einfach den Anblick der malerischen Kulisse


Die Architektur der verschiedenen Räume ist beeindruckend

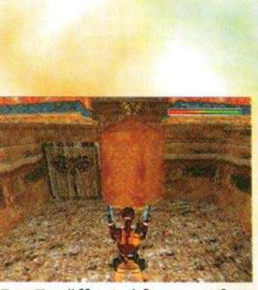
ihrer Hauptakteurin diesmal noch geschmeidigere Bewegungsabläufe. Hinzu kam außerdem die Fähigkeit an manchen Wänden in bester Freeclimbing-Manier hinauf zu klettern. Auch die Rolle unter Wasser, zur schnellen Kehrtwende, beherrscht sie perfekt. Kleine Details wie die Animation ihres Pferdeschwanzes seien ebenfalls erwähnt. Es sind vor allen Dingen die Kleinigkeiten, die dem Spiel auf den zweiten Blick ganz neue Perspektiven verleihen. Nur durch das Freeclimbing war es den Programmierern möglich, solch ein Leveldesign zu entwerfen. Ihr seht, kleine Zutat, große Wirkung.

Safe me now!

Nicht nur Lara Croft ist knackig, sondern der Schwierigkeitsgrad ebenfalls. Dies erkannten wohl auch die Jungs bei Core. Suchte man mit pochendem Herzen im Vorgänger noch die heißersehnten

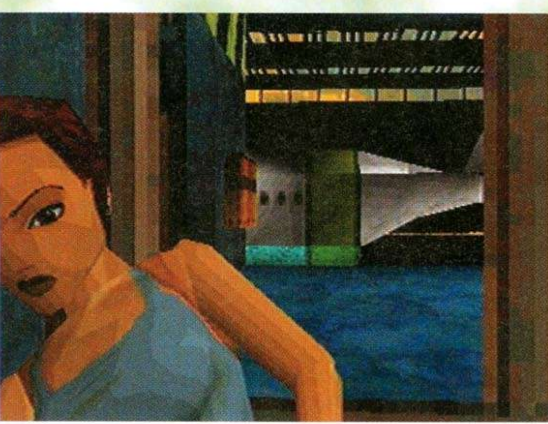

Manche Blöcke lassen sich verschieben


Diese schwingende Kiste ist äußerst gefährlich


Das Tor öffnet sich, wenn Ihr auf die Glocke schießt


Dies ist ein Kämpfer aus einer anderen Dimension

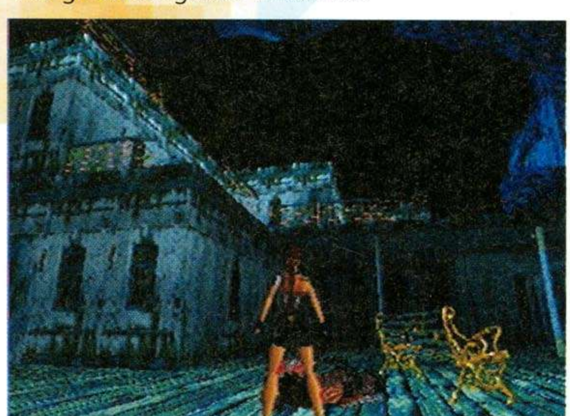

Die schwimmende Welt besteht nur aus zusammenhangslosen Fragmenten

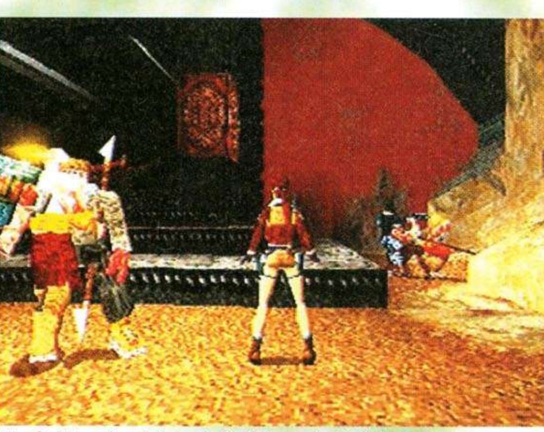

Auf der Bohrinsel erwacht Lara aus ihrer Bewußtlosigkeit

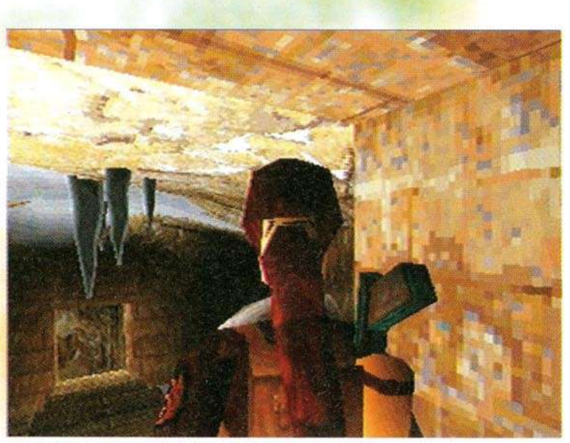
Safepoints, drückt Ihr hier an jeder x-beliebigen Stelle die Select-Taste und klickt das Speichermenü an. Im Nu ist Euer Spielstand gesichert. Aber Vorsicht! Der alte Spielstand wird dabei überschrieben. Dies ist ein kleiner Schöhnheitsfehler und sollte im nächsten Teil ausgemerzt werden.

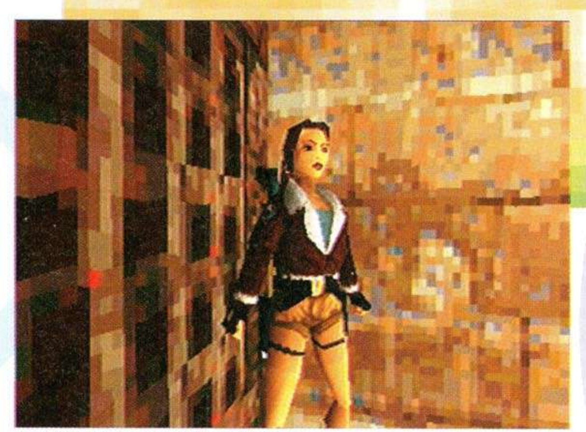
Very big Adventure

Die neuen Level haben an Komplexität und Größe noch zugenommen. Ich wage zu behaupten, daß mancher Level schon fast für ein eigenständiges Spiel gereicht hätte. Die Distanzen, welche Lara zurücklegt, erstrecken sich über mehrere Kilometer. Dies und viele andere Infos, könnt Ihr jederzeit über eine Statistik abrufen. Die neue und leistungsfähigere 3D-Engine erlaubt es auch größere und vor allem detailreichere Grafiken auf die Bildröhre zu zaubern. Bedingt durch die riesigen Entfernungen greift Lara des öfteren auf benzinbetriebene Fahrzeuge zurück . In Venedig dient ihr ein Motorboot bei der halsbrecherischen Jagd durch die Grachten und im tibetanischem Hochland, ein Skibob. Die Fahrzeuge werden aber nicht nur als Fortbewegungsmittel benutzt, um von A nach B zu kommen, sondern taktisch in das Spiel miteinbezogen. Bitte mehr davon im dritten Teil! Allgemein wurde auf die Interaktion mit der Umgebung großen Wert gelegt. So benutzt Lara auch Aufzüge, um von Stockwerk zu Stockwerk zu gelangen, oder hält sich an einer Art Seilbahn fest, um tiefe Schluchten zu überqueren. Noch ein kleines Beispiel zur Veranschaulichung der Größendimensionen. Tauchte Lara im ersten Teil noch durch mit Wasser gefüllte Räume, hält hier gleich ein ganzer Ozean her.


An Deck der Maria Doria herrscht jetzt Ruhe

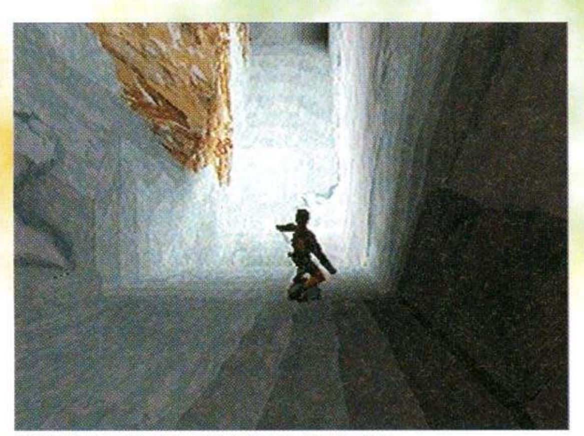

Hier bekämpfen sich zwei rivalisierende Parteien

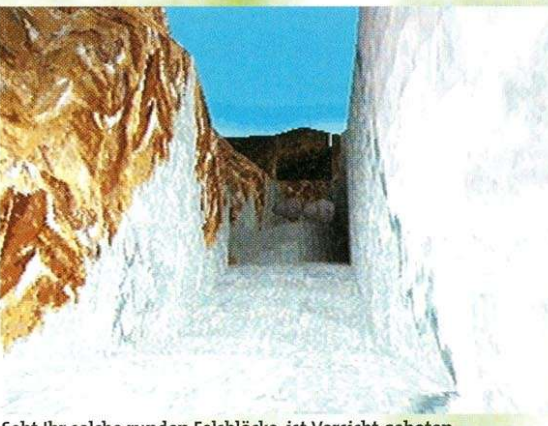

Die Eiszapfen an der Decke bedeuten Gefahr


Lara in ihrer neuen Winterkleidung

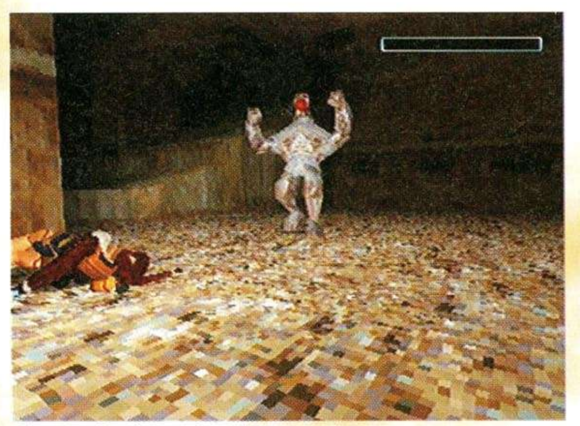

Dieses Gebiss zieht sehr viel Lebensenergie ab




Auf schrägen Flächen rutscht Lara talabwärts


Seht Ihr solche runden Felsblöcke, ist Vorsicht geboten

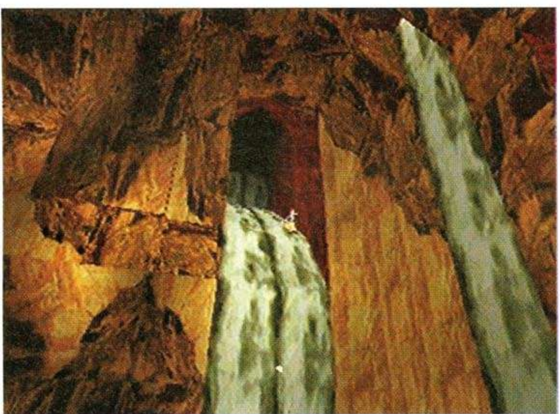

Lara wähnt sich und den Dolch in Sicherheit, aber das ist sie noch lange nicht

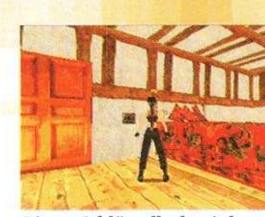

Diese Runde ging an den Schneemenschen


Im Kamf gegen den Yeti hilft nur Blei


Hinter diesem Tor verbirgt sich der sagenumwobene Dolch des Xian


Der Mönch vergiftet sich selbst


Atemberaubende Stunteinlagen einer atemberaubenden Frau


Dieses Schlüsselloch wird noch eine große Rolle spielen, denkt an meine Worte


Die Schiffsschraube muß erst abgeschaltet werden , bevor Ihr durchschwimmen könnt

Hart aber herzlich

Der Schwierigkeitsgrad wurde enorm angehoben. Ohne die neue Safe-Option wäre das Game unspielbar. Dies liegt zum einen an den vielen Fallen und haarsträubenden Hindernissen, zum anderen aber auch an der Tatsache, daß sehr viele Gegner mit Schußwaffen ausgestattet sind. Zu allem Unglück sind sie auch noch aus großer Entfernung sehr treffsicher. Medipacks und Munition sind ebenso Mangelware wie Wasser in der Sahara. Steckt Eure Protagonistin noch einiges an Blei ein, zieht Euch ein Baseballschläger, oder man höre und staune, ein pendelnder Sandsack die komplette Energie ab. Wo bleibt da, bei diesem doch äußerst realistischen Spiel, die Logik? Wer den ersten Teil kennt, dem bleibt der vorletzte Level in Erinnerung. Tomb Raider 2 knüpft dort gleich an und dreht die Schraube bis ins Unermeßliche. Aber, es gibt keine Stelle im Spiel, die nicht zu meistern wäre. Die hohe Motivation treibt einen immer voran. Die Chemie stimmt einfach, denn hier will ich nicht nur das Spielende erreichen, sondern vor allen Dingen die Auflösung der Hintergrundstory erfahren. Das ist nämlich das Salz in der Suppe bei Tomb Raider. Wahrlich, ein interaktiver Kinofilm. Tomb Raider 2 ist ein Muß für jeden PlayStation-Besitzer. Nur wer den ersten Teil nicht mochte, wird auch diesmal nicht bekehrt werden. Alle anderen greifen zu, denn soviel Spiel für einen Hunni, bekommt man selten geboten. Ach ja, zum Schluß noch ein kleines Schmankerl. Laut Eidos ist Smudo, von den Fantastischen Vier, die Synchronstimme von Marco Bartoli.




in:former 10 von 10

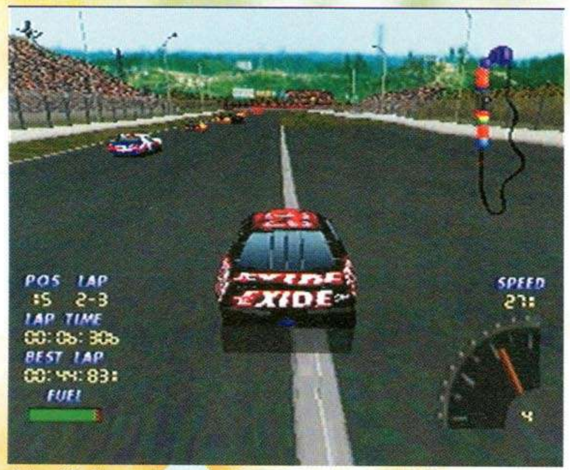
System: PlayStation
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Level: 18+
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Eidos
Entwickler: Core Design
Testmuster: Eidos
Veröffentlichung: November
Ca. Preis: 109,- DM

Grafik: 10
Sound: 8
Gameplay: 9

René Schirmer << Marcus Karyoti

Nascar 98



Krieg ich den noch vor der Kurve?





Splitscreen ohne große Qualitätsverluste

Auf dem Weg zur Box

>Rand-Notiz

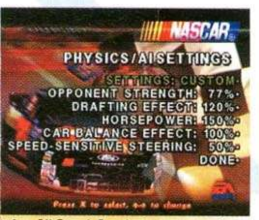
Um bei Nascar 98 immer auf der Höhe des Geschehens, sprich mit den Gegnern gleichauf zu bleiben, sollte Ihr Euch zunächst allein auf die Piste begeben um die heiklen Streckenabschnitte zu lokalisieren. Abgesehen davon läßt sich hier auch das momentane Setup beurteilen und verbessern.



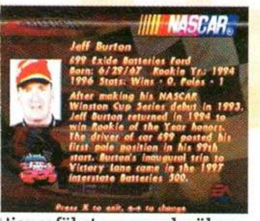




Das Setup des Fahrzeugs



Hier läßt sich einiges manipulieren.



Hier erfährt man mehr über die Fahrer

17 Strecken, 5 verschiedene Fahrerperspektiven und die Auswahl zwischen 24 Fahrern, so präsentiert sich Nascar 98 auf den ersten Blick. Zugegeben, in Deutschland interessieren sich nur wenige für die Nascar-Serie, da die meisten sie nur mit langen Ovalen und gegebenenfalls mit spektakulären Crashs in Verbindung bringen. Doch weit gefehlt, denn nicht mal die Hälfte der Strecken sind wirklich Rundkurse.

Obwohl man die Fahrer nicht kennt, macht Nascar 98 aufgrund des sehr guten Handlings der Fahrzeuge, sowohl mit analoger Kontrolle als auch mit dem normalen Pad, mehr Spaß als manch anderes Rennspiel. Ausgestattet mit einer guten, flüssig laufenden Grafik und einem röhrigen Sound, steht dem Fahrspaß eigentlich nichts mehr im Wege. Doch halt! Zuerst sollte man sich um das richtige Setup kümmern, denn stellt man das Auto nicht auf die Strecke ein, kann es einem durchaus passieren, daß die Eroberung der Spitze zu einem sinnlosen Unterfangen wird. Selbst für Motorsportlaien leicht einsichtig, präsentiert sich der Bildschirm mit den Fahrzeugeinstellungen. Anhand von vier Balken für Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung usw. läßt sich leicht die optimale Einstellung für Reifendruck, Spoiler und den Rest ablesen. Und los geht's.


Auf los ...

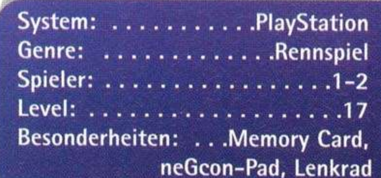


... geht´s los!

Ready, set, go!

Ist man erst einmal ein paar Runden alleine gefahren, sollte es kaum Probleme geben, sich an die Spitze zu setzen; und sieht der ein oder andere wieder Erwarten doch kein Land, besteht immer noch die Möglichkeit die Optionen zu eigenen Gunsten zu manipulieren. So lassen sich die Stärke der Gegner, Drifteffekte und ähnliche Dinge in den „Nascar-Options" prozentual einstellen. Darüber hinaus bietet Nascar 98 noch die Möglichkeit, Beschädigungen am eigenen Fahrzeug zu limitieren bzw. ganz abzuschalten. Nach dem Motto: „Zu zweit macht´s doppelt Spaß", kann man im Splitscreen-Modus auch gegeneinander antreten. Mit Schweiß auf der Stirn und mit einem Herzschlagfinale nach dem anderen läßt sich hier ein Privatkrieg entfachen, bei dem die Computergegner schon mal zur Nebensache werden. Leider ist es bei Nascar 98 nicht möglich, einen ganzen Grand Prix gegeneinander zu fahren, was den Spielspaß jedoch nicht mindern sollte. Und vielleicht haben die Rennen der Nascar-Serie in Zukunft ein paar Zuschauer mehr.

in:former



System: . . . . .PlayStation
Genre: . . . . .Rennspiel
Spieler: 1-2
Level: .17
Besonderheiten: . . .Memory Card, neGcon-Pad, Lenkrad

Hersteller: . . . . . . .Electronic Arts
Entwickler: . . . . . .Electronic Arts
Testmuster: . . . . .Dynatex www.dynatex.de
Veröffentlichung: . . . . .Erhältlich
Ca. Preis: . . . . .99,- DM



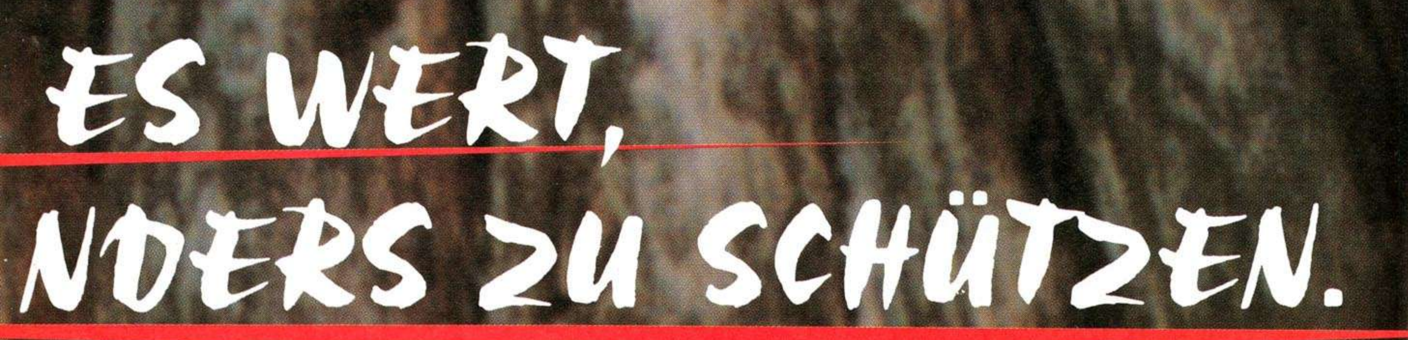
8 von 10

Grafik 8
Sound 7
Gameplay 8

EINIGE DINGER SIND SIE BESO









Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



Markus Appel << Götz Schmiedehausen

Courier Crisis

>Rand-Notiz

Gebt nur dann Euer Geld für ein neues Bike aus, wenn Ihr wirklich nicht mehr weiter kommt. Verdient zudem durch exzessives Springen Extrageld. Ihr werdet bspw. in Level 5 mindestens $1.400 brauchen, denn ohne das Speedbike könnt Ihr den High Speed-Abschnitt mit dem 10 Sekunden-Zeitlimit nicht schaffen. Das Wiederholen der Missionen, um Geld zu verdienen, war in meiner Testversion noch nicht möglich, der Fehler soll aber laut Hersteller in der Endversion auf jeden Fall ausgemerzt sein.



Manchmal ist nur das Material der Gegner



Die Fahrradkette symbolisiert den Zersetzungsgrad unseres Harakiri-Piloten

Junge Menschen, die auf schnellen Sporträdern ihr Leben riskieren, um ein eiliges Päckchen von A nach B zu befördern, gehören in jeder kleineren Großstadt inzwischen zum normalen Stadtbild. Der persönliche Kampf, den jeder dieser Helden des Alltags mit sich und seinem Job zu bestreiten hat, ist die Vorlage für BMGs Courier Crisis.

In der Rolle eines anfangs mittellosen Fahrradkuriers hetzt Ihr von einem Kunden zum nächsten, immer unter den gestrengen Augen des omnipräsenten Bosses, der Euch schon für eine Verspätung von nur einer Sekunde feuert. Mittels eines Richtungspfeils und dessen aktueller Verfärbung könnt Ihr ungefähr abschätzen, wo sich der Absender oder der Empfänger der Sendung befindet. Es ist nun an Euch, durch die Straßenschluchten zu fegen, den Unwegbarkeiten wie Passanten, Autos, Lastern und diversen Baustellen auszuweichen, um für ein paar Dollar den Hals zu riskieren. Die Lebensenergie wird mittels einer sich verfärbenden und verkürzenden Fahrradkette dargestellt, und die ablaufende Zeit ist ebenfalls mit einem langsam schwindenden Kreis in Szene gesetzt.



Zufällig endet Eure Fahrt mitten in einer Akte X-Folge. Das FBI hat einen Alien gestellt



Go ahead, Doggie! Mit Fußtritten erwehrt Ihr Euch Eurer Haut



Nur mit der geeigneten Kurvenlage schafft Ihr bei hohen Geschwindigkeiten die scharfen Kurven

I want to ride my bicycle

In punkto Umfang kann man wirklich nicht motzen. Sechs riesengroße Areale mit den Thematiken Idustriegebiet, Ghetto, Großstadt, Hafengebiet, Chinaviertel oder Freestyle-Anlage vermitteln ein gewisses Gefühl von Bewegungsfreiheit, obwohl man in jeder der insgesamt über 200 Missionen immer nur in einem begrenzten Gebiet radelt.

Von Abschnitt zu Abschnitt wird das Zeitlimit immer krasser, die Verkehrsquote höher, und man kann sich kaum noch ein Ausscheren aus der Ideallinie erlauben. Zudem ist es ratsam, bei Sprüngen über die aufgestellten Sprungschanzen auch die



Man kann über sämtliche Autos fahren, jedoch nicht über Häuser springen. Im Hintergrund wartet der Empfänger

ein oder andere Trickfigur einzustreuen, um zusätzliches Geld zu verdienen.

Die Grafikengine ist nicht hundertprozentig flüssig, jedoch für den Spieler nicht wirklich störend rucklig. Das Verhalten der Autos und Passanten kann durchaus als interaktiv bezeichnet werden, so wartet an einer Kreuzung bspw. ein Krankenwagen, der sofort Gas gibt, sobald Ihr Euch vor dem Kühler befindet, oder eine Horde wilder Hunde verfolgt Euch durch die ganze Stadt. Der Sound ist ebenfalls ein Genuß, diverse BMG-Musikacts stifteten bekannte Songs, und die Sprachsamples sind witzig und originell, was heutzutage nicht gerade gewöhnlich ist. Courier Crisis ist für Freunde schneller Action à la Road Rash geeignet, allerdings kann es manchmal auch frustrierend sein (siehe Randnotiz).

in:former

System: .... PlayStation
Genre: .... Fahrrad-Rennspiel
Spieler: 1
Level: .... 200+ Missionen
Besonderheiten: ... Memory Card, Paßwort, dt. Text, Sprachausgabe

Hersteller: .... BMG
Entwickler: .. New Level Software
Testmuster: .... BMG
Veröffentlichung: .... Mitte Nov.
Ca. Preis: .... 99,95 DM

7 von 10

Grafik 7
Sound 9
Gameplay 7



N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE GAME POWER





360 SLOT MEMORY CARD
PlayStation™

LED DIGITAL READOUT

BIS ZU 360 GAME SAVES

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

- 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD !
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER !
- MIT LADE- ,SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD
PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES

- 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- LED-ANZEIGE * QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

TURBO FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

1 MEG MEMORYCARD
PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES

- VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- BIS ZU 15 GAMESAVES.
- TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER- , UND FORMATIERFUNKTIONEN.

TURBO FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

NEUES DESIGN!

DAS MOGELMODUL MIT POWER

- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
- HUNDERTE VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
- OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH **VK PREIS DM 119,-**

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY ™

LED DIGITAL READOUT

NEU!

- VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNTIONEN
- IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN



20 in 1

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NEU!

- VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
- VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
- FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.



4X the memory of other cards!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 69,90**

NINTENDO 64™ GAME KILLER

NEU!

Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein !

- VOLL KOMPATIBELES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- EINZIGARTIGER 'SMART CARD' -PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.



N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 79,90**

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'



- 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
- KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- NEUESTE 'HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY'

NEUES DESIGN!

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS **VK PREIS DM 89,-**

40 MEG MEMORY CARD
10MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'











- 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

10 X the memory of other cards!

NEU!

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 99,-**

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

TRADE SALES



Tel: 02822 68545

INT (49) 2822 68545

MasterCard · VISA · UPS

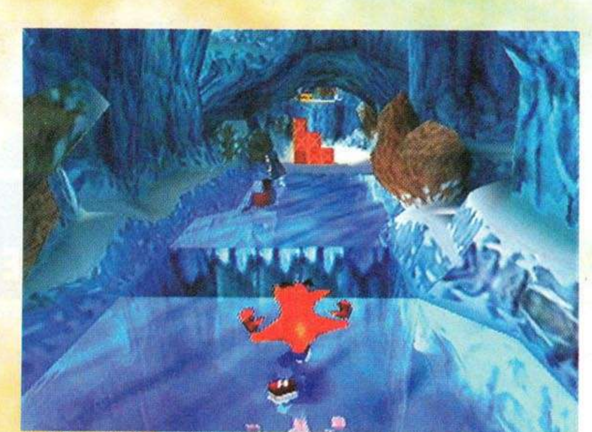
service@dataflash.com

http://www.dataflash.com

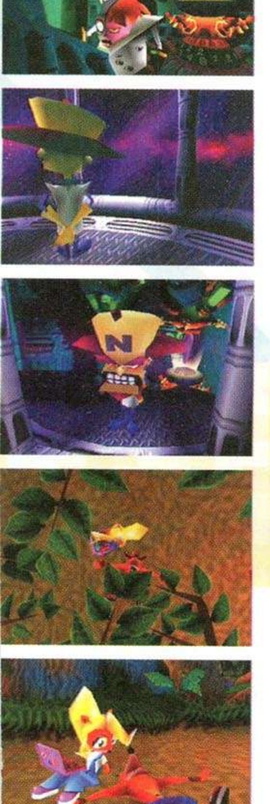


FAX ORDERS
02822 68547
INT (49) 282268547

Crash Bandicoot 2 - Cortex Strikes Back

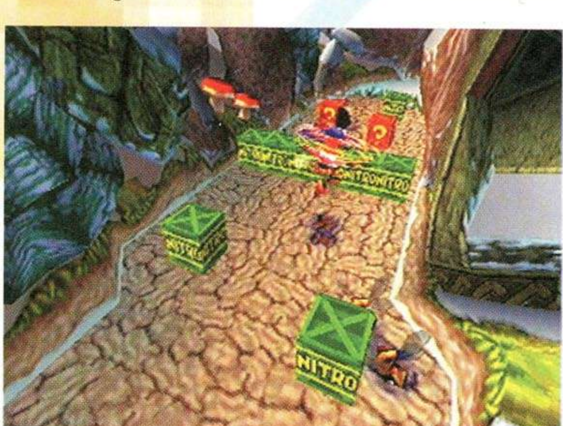

Auf den Eisflächen fällt die Bewegung des Sprites etwas schwer, bietet dafür aber einen extrem schönen grafischen Hintergrund


Wie bereits im Vorgänger habt Ihr hier eine zeitlich begrenzte Lichtquelle, müßt also schnurstracks ohne Aufenthalt den Level passieren

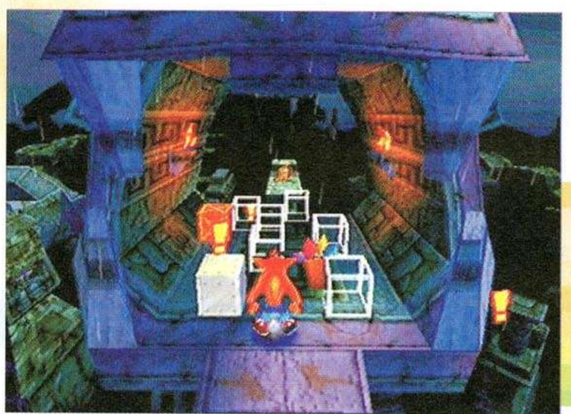


Vor etwa einem Jahr trat unser australischer Wüstenhund seinen erfolgreichen Siegeszug gegen Dr. Neo Cortex und weitere zeitgleich erschienene Plattformspiele an. Wie das so ist bei erfolgreichen Spielen, es wird ein Nachfolger fällig, der in die Fußstapfen des Vorgängers treten möchte.

Mittlerweile dürfte es ja allgemein bekannt sein, daß die Erzschurken des Jump´n Run-Sektors die besten Schutzengel in der gesamten Videospielgeschichte vorzuweisen haben. Dementsprechend schafft es auch das gestörte Wissenschaftsgenie Cortex, den eigentlich tödlichen Sturz aus seinem Luftschiff zu überleben, um erneut in Aktion gegen alles Leben treten zu können. So hat das Schicksal es bestimmt, daß der Boden auf dem Cortex auftreffen sollte, etwas mürbe ist und dieser schnurstracks durch die Oberfläche rauscht und sich im Innern einer dunklen Höhle wiederfindet. Nachdem Cortex sich mittels eines Streichholzes das nötige Licht verschafft hat, erblickt er Hunderte von Kristallen, die eine seltsame Energieform zu bergen scheinen und in die Wände der Höhle eingelassen sind. Gemeinsam mit seinen Gesinnungsgenossen N. Jin und N. Brio wird ein neuer Plan erarbeitet, um die Weltherrschafft an sich zu reißen, beziehungsweise den Planeten zu zerstören. Ergebnis dieses Plans ist eine schwerbewaffnete Raumstation in der Umlaufbahn, von der aus Cortex mit den kristallbetriebenen Waffen Cortex Vortex und den Evolvo Ray angreifen will. Um an die Kristalle zu gelangen, wird Crashs Liebe Tawna erneut entführt und unserem Helden die passende Lügengeschichte aufgetischt, auf daß dieser Grund genug hat, die Kristalle für Cortex zu besorgen.



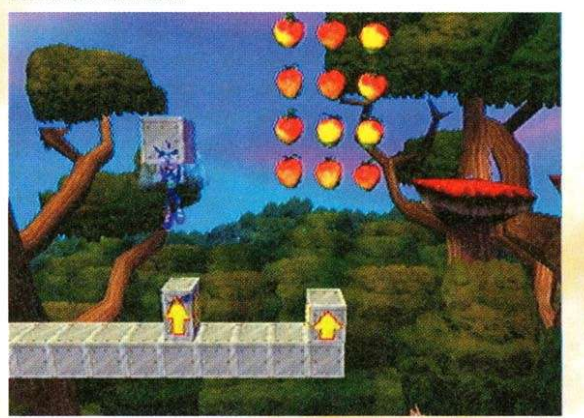
Gleich verschwindet der Bandicoot unter der Erde, um dem Angriff der feindseeligen Bienen zu entgehen


Während die Boxen mit den grünen Ausrufezeichen alle Nitrokisten in einer Rundezerstören, füllen gleichartige mit gelben Ausrufezeichen Platzhalter mit Kisten aus


Zitteraale elektrisieren dieses Wasser, weshalb Ihr den Zeitpunkt des Passierens geduldig abwarten solltet


Habt Ihr in allen Runden einer Etage jeweils mindestens einen Diamanten gefunden, gelangt Crash mittels eines Aufzuges ein Stockwerk nach oben


An mehreren Stellen in Cortex Strikes Back ist es möglich zwischen verschiedenen Levelabschnitten zu wählen

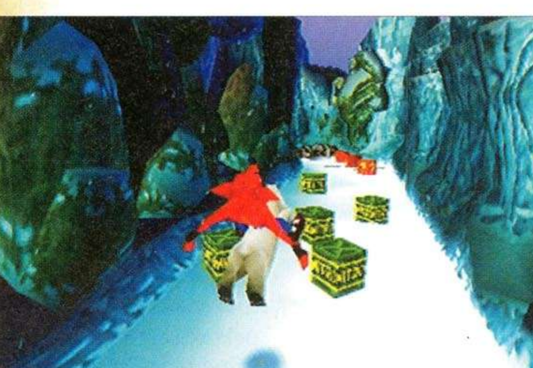

In den Bonusrunden dürft Ihr soviele Leben verlieren wie Ihr wollt und könnt sie dennoch immer wieder aufs Neue probieren

Altbekanntes Spielprinzip

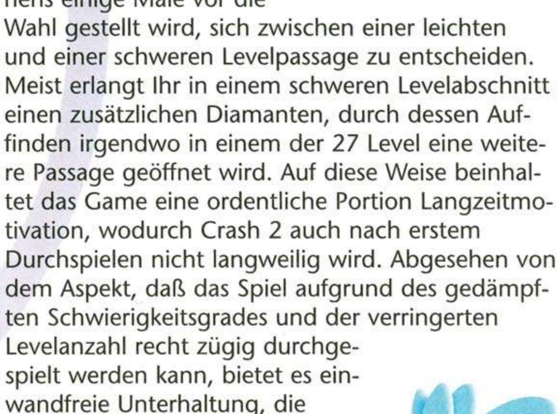
Spielerisch haben die Programmierer von Naughty Dog am Altbewährten festgehalten, sprich die gewohnte 2D- und 3D-Perspektive beibehalten und dem Bandicoot lediglich einen neuen Spielplatz in Form anderer Grafiken und meist umfangreicherer Levels spendiert. Neben Crashs obligatorischer Wirbel-Attacke und der Fähigkeit, mittels eines gezielten Sprunges auf die Häupter der Gegner zu hüpfen, gibt es nun noch zwei weitere Möglichkeiten, den Feinden den Gar aus zu machen. Zum einen kann Crash mit den Füßen nach vorne gerichtet am Boden sliden und áuf diese Weise entweder niedrige Passagen absolvieren oder eben die Feindesschar attackieren, und zum anderen mittels eines Bauchplatschers aus der Luft heraus ebenfalls von oben angreifen. Die zusätzliche Fähigkeit unseres Sprites, am Boden auf allen vieren zu kriechen, dient ebenso dem Passieren von Hindernissen, wobei zuletzt genannter Bauchplatscher den Zweck erfüllt, spezielle extrem stabile Kisten zu zerstören. Zu den bereits im Vorgänger vorhandenen Holzkisten, sprich die normale, Fragezeichen-, Extraleben- und TNT-Kiste hat sich nun noch eine grüne Nitrokiste gesellt, die der Bandicoot unter gar keinen Umständen berühren sollte. Auch diesmal wird besonderer Spieleinsatz in den Runden belohnt, und zwar in Form eines Diamanten, den Ihr erhaltet, wenn alle Kisten in einem Level gefunden und geöffnet wurden. Im Gegensatz zum ersten Teil wurde diese Aufgabe etwas entschärft: man darf nun mehr als nur ein Leben zum Öffnen aller Kisten verwenden.

Altbekannter Spielspaß

Zum Glück kann bei einem derart guten Spiel wie Crash Bandicoot nicht viel falsch gemacht werden, und so tut Crash 2 den hohen Ansprüchen des Spielers voll und ganz Genüge. Die grafische Aufmachung des Vorgängers wurde nicht nur beibehalten, sondern stellenweise sogar um einiges verbessert, und ebenso die musikalische Untermalung ertönt in gewohnter Qualität. Weiterhin lobenswert ist das Leveldesign von Crash Bandicoot 2, wobei der Spieler im Verlauf des Spielgeschehens einige Male vor die Wahl gestellt wird, sich zwischen einer leichten und einer schweren Levelpassage zu entscheiden. Meist erlangt Ihr in einem schweren Levelabschnitt einen zusätzlichen Diamanten, durch dessen Auffinden irgendwo in einem der 27 Level eine weitere Passage geöffnet wird. Auf diese Weise beinhaltet das Game eine ordentliche Portion Langzeitmotivation, wodurch Crash 2 auch nach erstem Durchspielen nicht langweilig wird. Abgesehen von dem Aspekt, daß das Spiel aufgrund des gedämpften Schwierigkeitsgrades und der verringerten Levelanzahl recht zügig durchgespielt werden kann, bietet es einwandfreie Unterhaltung, die nur wärmstens empfohlen werden kann.


Im Stil des ersten Teils, rennt Ihr in dieser Runde vor einer rollenden Eiskugel davon


Das Manövrieren auf dem motorbetriebenen Surfbrett ist Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, die Level in denen Ihr damit spielt dafür umso witziger


Die grünen Nitrokisten darf Crash unter gar keinen Umständen berühren


Die Jetpack-Level beinhalten eine sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung, sind aber mit die schönsten des gesamten Spieles

in:former

System: PlayStation
Genre: Jump'n Run
Spieler: 1
Level: SCEA
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: SCEA
Entwickler: Naughty Dog
Testmuster: SCEE
Veröffentlichung: 5. Dezember
Ca. Preis: 99,- DM

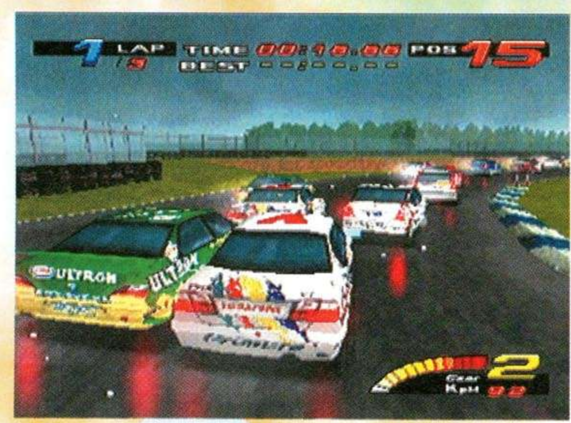
9 von 10

Grafik: 10
Sound: 8
Gameplay: 9



Philipp Noack << Holger Gößmann

TOCA - Touring Car Championship



Im Regen spiegeln sich die Heckleuchten auf der nassen Fahrbahn



In den Schikanen kann man in der Regel ein paar Plätze gutmachen

Was in Amerika die NASCAR-Rennen sind, das verkörpern die Tourenwagen-Veranstaltungen in Europa. Die Faszination ist eine andere als bei der Formel 1. Die Wagen bewegen sich auf einem Niveau, das einem Straßenfahrzeug weit näher kommt als dem der Königsklasse, vom Aussehen ganz zu schweigen. Audi, Renault, Honda und Volvo sind nur einige der im Tourenwagen-Geschäft aktiven Hersteller. Codemasters hat sich zum Ziel gesetzt, eine realistische Simulation dieses faszinierenden Sports auf der PlayStation zu verwirklichen. Nach einem digitalisierten Intro mit spektakulären Fahrmanövern und Ausritten ins Grüne befindet man sich im Hauptmenü. Neben den High Scores und der Manipulation der Memory Card sollte man sein Augenmerk auf die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten in den Options lenken. Vom 16:9-Modus bis zur Wahl des Split-Screens (horizontal/vertikal) läßt sich nahezu alles nach der persönlichen Präferenz modifizieren. Für eine präzise Steuerung sollte man den analogen Controller hier kalibrieren und den Bildschirm gegebenenfalls neu zentrieren. Die veränderten Einstellungen lassen sich natürlich sichern und beim nächsten Mal wieder laden. Kommen wir zum Kern des Spiels, dem Rennmodus. Es besteht die Möglichkeit a) ein Einzelrennen b) eine kurze/lange Meisterschaft und c) auf Zeit zu fahren. Um im Einzelrennen und im Time Attack alle



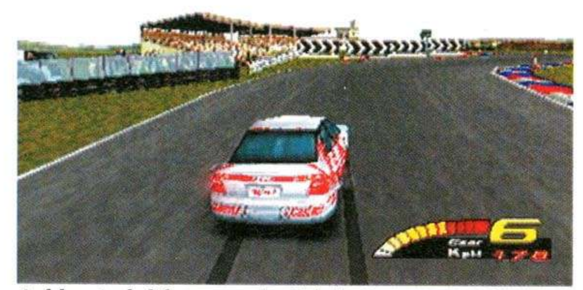
Die Ideallinie läßt sich leicht von den Computerfahrern ablesen





Die Computergegner legen eine recht rüde Fahrweise an den Tag





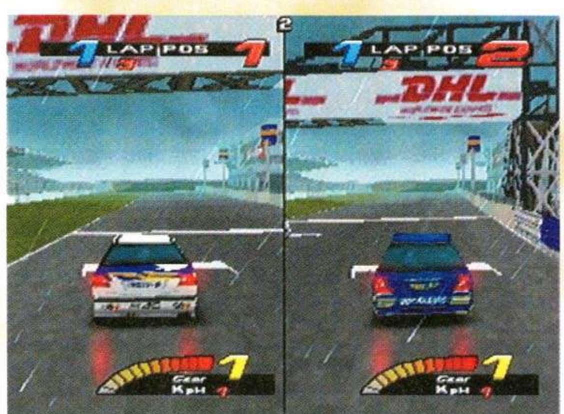
Auf dem Asphalt kann man deutlich die Bremsspuren erkennen

Strecken selektieren zu können, muß zunächst eine Meisterschaft bestritten werden. Die kurze unterscheidet sich von der langen durch die Anzahl der zu bewältigenden Runden. Grundsätzlich wird nach dem folgenden Schema verfahren. Zunächst hat man drei Laps lang Zeit, eine vernünftige Runde fürs Qualifying hinzulegen. Dann folgt ein Rennen, in dem zum Weiterkommen eine bestimmte Position erreicht werden muß. Im Anschluß daran werden eine weitere Qualifikation und ein Rennen veranstaltet, erst danach geht es auf die nächste Strecke. Codemasters spendierte





Der Split-Screen ist wahlweise horizontal...



...oder vertikal



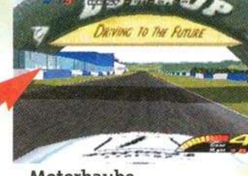
Am Start ist das Gedrängel am größten

acht Autos (plus zwei versteckte), die sich in ihren Fahreigenschaften unterscheiden, jedoch nicht in ihrer Höchstgeschwindigkeit. Auf dem Meisterschaftskalender stehen neun, allesamt in England angesiedelte Strecken (kein Wunder, schließlich stammt die Lizenz ja auch von British Touring Car Championship). Zusätzlich erhält man nach erfolgreicher Beendigung Zugriff auf eine Bonusstrecke, Lavaland (aller Wahrscheinlichkeit





Es gibt vier Perspektiven: Weit weg...



...Motorhaube...



...Inboard...



...und direkt hinter dem Fahrzeug

nach nicht in England!). Wer sich auf den Kursen richtig heimisch fühlt, kann sich gegen einen menschlichen Kontrahenten versuchen, Split-Screen macht's möglich.

Bitte anschnallen!

Da lacht das Herz des Rennspielfans. Wir haben in dieser Ausgabe eine geradezu inflationäre Anzahl von Rennspielen getestet, doch die meiste Klasse hat ohne Frage dieses eigentlich recht unauffällige Produkt aus dem Hause Codemasters. Ihr Slogan „Pure Gameplay" könnte keine bessere Bestätigung erhalten als durch ein Spiel wie Touring Car Championship. Die Grafik reißt keine Bäume aus. Sie ist das, was sie sein soll, realistisch. Auf echten Tourenwagenstrecken fährt man nunmal nicht durch malerisch verträumte Städtchen oder an romantischen Sonnenuntergängen im Meer vorbei. Beim British Touring Car Championship schon gar nicht! Alle Strecken sind liebevoll möglichst nah am Original gehalten worden und lassen sich ausnahmslos mit ein bißchen Übung fantastisch meistern. Der Realismus macht sich auch bei der Spielbarkeit bemerkbar, wer seinen Wagen über dem Limit fährt, bekommt das mit zeitraubenden Ausritten in den Kies oder einer Pirouette bitter zu spüren. Millimetergenaues Einlenken ist dank analoger Steuerungsmöglichkeiten kein Problem, genausowenig wie analoges Bremsen und Beschleunigen. Es fällt schwer, bei TCC echte Minuspunkte auszumachen. Lediglich die teilweise recht unverschämte Gegnerintelligenz sorgt für gelegentliche Frusterlebnisse. Nicht selten wird man von rücksichtslosen Konkurrenten regelrecht abgeschossen, ohne die Chance, das Auto noch abzufangen. Versucht man selbst solche Manöver, wird man gnadenlos verwarnt, - nicht ganz fair! Das Fazit kann trotzdem nur lauten: Wer auf realistisches Rennvergnügen steht, sollte uneingeschränkt zugreifen.











in:former **9 von 10**

System:	PlayStation	Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Codemasters
Spieler:	1-2	Testmuster:	Codemasters
Level:	10		
Besonderheiten:	Memory Card, analoge Controller, dt. Texte	Veröffentlichung:	Ende November
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	9



Julian Ossent << Renne Schirmer

Command & Conquer 2



>Rand-Notiz

Achtet anfangs immer auf eine gute Verteidigung, die Überraschung ist groß und meistens weniger angenehm, wenn Ihr während eines Angriffs feststellt, daß Euer Lager gerade eingeäschert wird. Baut lieber die Tarnbunker als die billigere Normalversion, der Unterschied ist emminent. Geht in den Gebäuden vorsichtig vor, neue Truppen gibt es nicht, sind Eure Männchen tot, heißt es neu beginnen.















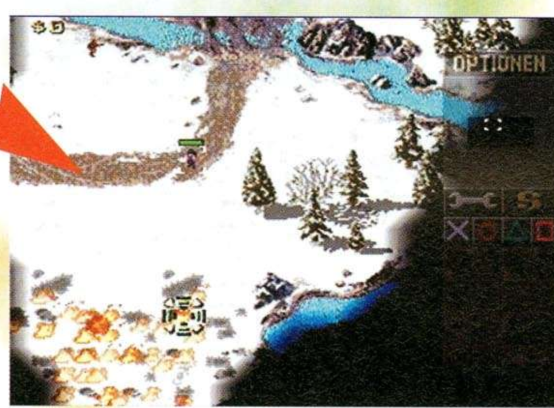


Tanya visiert die explosiven Fässer an,...

GDI, Bruderschaft von NOD, zwei Namen, die den meisten von Euch seit dem Erscheinen von Command & Conquer sicherlich nicht mehr fremd sind. Doch wie konnte es zur Bildung der beiden verfeindeten Lager kommen, wie kam Kane an die Macht einer so eminent schlagkräftigen militärischen Organisation und wer ist dieser Mann überhaupt? Fragen die der zweite Teil des Strategiespielklassikers der Westwood-Schmiede beantworten soll. Obwohl offiziell das Sequel zu Tiberium Conflict, so ist Red Alert eigentlich der Vorgänger, denn es spielt rund 50 Jahre vor dem ersten Teil. Kurz zum Hintergrund: Albert Einstein gelingt es, sich mit Hilfe einer Zeitmaschine 1946 ins Jahr 1933 zu beamen und Adolf Hitler zu töten. Doch die eigentliche Idee hinter dieser Tat, nämlich den zweiten Weltkrieg zu verhindern, gelingt nicht, denn Joseph Stalin, Führer der mächtigen roten Armee, greift anstelle der Nationalsozialisten die alliierten Streitkräfte an. Seine Truppen fallen im Westen ein und erobern Staat um Staat, die Hoffnung der Welt ruht auf Euch, könnt Ihr den größenwahnsinnigen Diktator stoppen, oder helft Ihr ihm im Kampf gegen den Kapitalismus. Genau wie schon bei Teil 1 der Saga darf man auswählen, welche der beiden verfeindeten Parteien man spielen möchte. Die Unterschiede der verschiedenen Truppenteile sind ähnlich groß wie bei Tiberium Conflcit, während die rote Armee auf Panzer und Flugzeuge setzt, verlassen sich die Alliierten auf spezialisierte Infanterie und amphibische Landeoperationen. Im späteren Spielverlauf erhalten beide Parteien noch Extras wie die Tesla-Spule auf russischer Seite, die die meisten Einheiten auf einen Schlag vernichtet, oder für die Westmächte einen Kampfsatelliten, der aus dem All durchschlagende Wirkung verzeichnen kann. Credits erhält man diesmal nicht durch das abernten von Tiberium, sondern durch das ausschlachten von Bodenschätzen, auch diesmal wieder mit Hilfe eines Förder-fahrzeugs. Die 42 Missionen sind keineswegs immer gleich aufgebaut, meist jedoch muß ein Lager aufgebaut und verteidigt werden, ehe man zum Gegenangriff übergehen kann. Im Laufe der Zeit werden immer neue Gebäudetypen und Einheiten verfügbar, so daß man in den letzten Szenarien wirklich mit einer äußerst umfangreichen und



Die Geschützürme sind wie beim Vorgänger im Gegensatz zu Bunkern gegen Massen von Infanteristen relativ hilflos



....und Sekunden später bricht das flammende Inferno aus



Die Bauten sind zahlreicher als im ersten Teil, wo sie zwar etwas anders heißen, aber eigentlich dieselben Funktionen erfüllen



Was im ersten Teil das Tiberium war, das sind diesmal „normale" Bodenschätze wie Gold und Edelsteine



Der Stolz der sowjetischen Streitkräfte: die Yak-Jagdflieger-Staffeln



Flugzeuge sind unschätzbar wichtig, wenn Ihr die russische Seite spielt



Der Bauhof sollte unter allen Umständen geschützt werden, wird er vernichtet, ist die Mission so gut wie gelaufen

vielseitigen Armee aufwarten kann. Neu hinzugekommen sind Seestreitkräfte, umfangreiche Flotten vom Landungsboot bis zum Schlachtschiff kommen als wichtige Elemente zum Einsatz. Als letzte „Verbesserung" zum ersten Teil sollten noch die Missionen innerhalb von Gebäudekomplexen genannt werden, mit einem vorgegebenen Truppenkontingent sollen hier z.B. Computeranlagen außer Gefecht gesetzt werden. Leider wurde auch eine Unart des Vorgängers übernommen, weiterhin ist es nicht möglich, während der Missionen zu speichern.



Unsere russischen Grenadiere haben das gegnerische Lager schon fast komplett auseinandergelegt



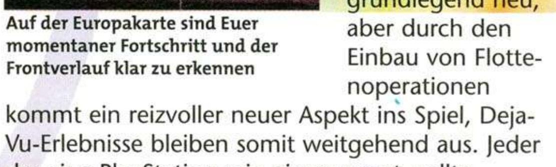
Das alliierte Oberkommando wirkt etwas ratlos, höchste Zeit für Meisterstrategen

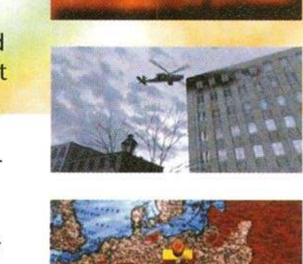
Eigentlich alles richtig gemacht

Gratulation an die Westwood-Truppe, Alarmstufe Rot ist ein absolut würdiger Nachfolger des mittlerweile zum Kultspiel avancierten Klassikers. Die Hintergrundstory ist überzeugend erzählt und die Videosequenzen technisch brilliant, auch die Schauspieler bieten eine durchweg gute Leistung. Die Missionen sind extrem ab wechslungsreich und eigentlich immer mit der dementsprechenden Taktik zu bewältigen, lediglich die Einsätze innerhalb der Gebäude arten oft in frustrierende Erlebnisse aus, die nicht vorhandene Speicherfunktion während der Missionen tut hier ihr übriges. Zwar sind die Einheiten nicht grundlegend neu, aber durch den Einbau von Flotteneoperationen kommt ein reizvoller neuer Aspekt ins Spiel, Deja-Vu-Erlebnisse bleiben somit weitgehend aus. Jeder der eine PlayStation sein eigen nennt, sollte keine Sekunde zögern und diesen Titel sofort in seine Sammlung einreihen, die einzig vergleichbaren Titel des Genres sind das firmeneigene Prequel sowie Blizzard´s Warcraft II.



Auf der Europakarte sind Euer momentaner Fortschritt und der Frontverlauf klar zu erkennen







System: PlayStation
Genre: Strategie
Spieler: 1-2 (Link)
Level: 42
Besonderheiten: Paßwort, dt. Sprachausgabe, dt. Texte

Hersteller: Virgin
Entwickler: Westwood
Testmuster: Virgin
Veröffentlichung: November
Ca. Preis: 99,- DM

Grafik: 8
Sound: 8
Gameplay: 10

Andreas Binzenhöfer << Götz Schmiedehausen

Total Drivin


Wer von der Strecke kommt, läuft Gefahr im Wasser unterzugehen


Die Indy Cars sind mit Abstand am schnellsten


Die Dakar-Wagen sind spaßig aber langsam

>Rand-Notiz

Um möglichst wenig gefrustet zu werden, sollte man nach mehreren Versuchen, einen hohen Level zu bewältigen, lieber in ein anderes Land wechseln und dort die ersten Strecken versuchen oder schon einmal mit einem anderen Team anfangen.


Enge Überholmanöver sind keine Seltenheit


Links oben wird der Abstand zu den Kontrahenten angezeigt

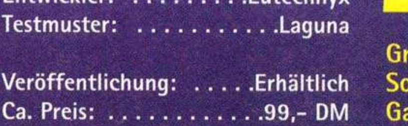
Der Split-Screen stellt lediglich zwei Autos gleichzeitig dar


Die Inboard Perspektive ist besonders schnell

Im Rennspiel-Genre herrscht derzeit auf allen Konsolen Hochkonjunktur. Folglich muß man sich als Programmierer schon einiges einfallen lassen, um aus der Masse herauszustechen. Aus diesem Grund haben sich die Jungs von Ocean gedacht, produzieren wir doch einfach ein Rennspiel, das verschiedene Arten von Rennautos und Strecken beinhaltet. „Gesägt, tun getan", und fertig war Total Drivin. Man entscheidet sich zunächst für eines von acht Teams, von denen jedes auf einen Fuhrpark von fünf Fahrzeugen zurückgreifen kann. Für den Asphalt gibt es einen Sportwagen und ein Indy Car, während im Dreck mit Buggy, Rallye- oder Dakar-Flitzer gewühlt werden darf. Dann begibt man sich in eine von sechs Lokalitäten (Schottland, Alpen, Osterinseln, Moskau, Ägypten, Hong Kong), und schon geht's los. Jedes Land ist noch einmal in sechs angenehm lange Strecken unterteilt, die allerdings à la Ridge Racer Varianten eine Grundstrecke sind. Rundenzahl, Wetterbedingungen sowie das zu fahrende Auto sind für jede Strecke festgelegt, und nur der Sieger eines Rennens erhält Zugang zum nächsten Kurs, wobei erspielte Strecken jeweils dem eigenen Team vorbehalten bleiben. Will man bspw. Alpen 3 mit einem anderen Team fahren, muß man sich erneut durch Alpen 1 und 2 kämpfen. Alle erfahrenen Strecken sind für das entsprechende Team selbstverständlich im Zeitfahren anwählbar. Im horizontalen Splitscreen-Modus bestreitet man ein Kopf-an-Kopf-Rennen in einem von neun Ländern, die jeweils zwei Strecken zum Angebot haben.

Frischer Wind im Genre

Total Drivin bringt tatsächlich Schwung ins Genre und besitzt zudem eine gehörige Portion Langzeitmotivation. Zum einen sind die „36" Strecken sehr abwechslungsreich, von Bergauf-Bergab-Passagen über Hindernisse und Schikanen bis hin zu engen Spitzkehren und Weggabelungen ist alles geboten, zum anderen braucht man eine beträchtliche Zeit, vor allem als ungeübter Spieler, um mit allen Teams alle Strecken zu erfahren (wenn man es überhaupt schafft). Die beiden Perspektiven sind zwar nicht die Welt, erfüllen aber dennoch ihren Zweck. Sehr komfortabel ist die Gegnerabstandsanzeige, die den Vorsprung vor dem direkten Verfolger bzw. die Entfernung zum Vordermann angibt. Anfängern sei gesagt, daß Total Drivin in höheren Spielstufen nicht unbedingt leicht ist, da man von den Gegnern nichts geschenkt bekommt und ein Überschlag mit Drehung in Level 6 mit Sicherheit den ersten Platz kostet. Grafisch braucht man keine Bedenken zu äußern, und Techno-Jünger werden die (abstellbare) Hintergrundmusik lieben. Wer schon alle Top-Spiele des Genres wie Formel 1 ´97 sein eigen nennt, ist mit Total Drivin bestens beraten.



System:	PlayStation	Hersteller:	Ocean
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Eutechnyx
Spieler:	1-2	Testmuster:	Laguna
Level:	36		
Besonderheiten:	Memory Card, Analog-Controller, dt. Texte	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



9 von 10

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	8



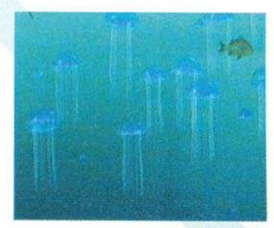
Julian Ossent << Stefan Hellert

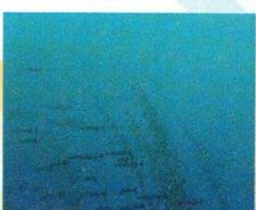
Treasures Of The Deep

>Rand-Notiz

Das Wichtigste ist, schnellstmöglich an ein neues U-Boot und möglichst viele Zusatzleben zu kommen, da Ihr sonst nur drei Continues habt. Daher solltet Ihr den Level „Hitler´s Lost Treasure" zum „Aufladen" benutzen. Gleich nach dem Start schwimmt Ihr ganz nach rechts unten, wo Ihr ein antikes griechisches Schiff findet. Torpediert es, und eines der begehrten Bonusleben erscheint. Dann schwimmt Ihr durch die Strömungen bei den Goldbarren und wartet, bis die Bombe scharf wird. Nach drei Minuten explodiert sie, der Auftrag ist gescheitert, aber Ihr habt überlebt und seid stolzer „Besitzer" eines neuen Continues. Wiederholt diesen Vorgang beliebig oft, jetzt kann Euren Erfolgen so gut wie nichts mehr im Wege stehen.



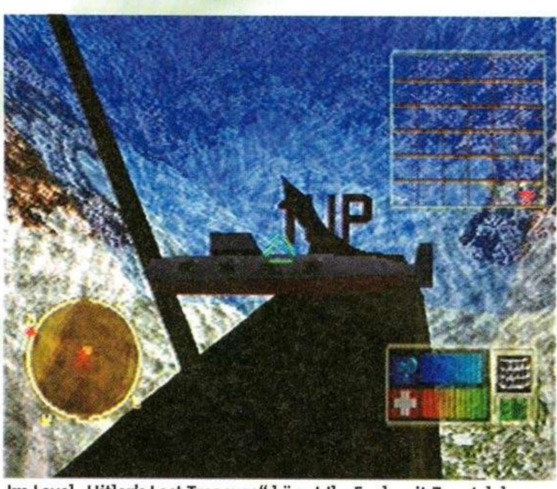








Die Typhoon ist vom Preis/Leistungs-Verhältnis her das beste Boot

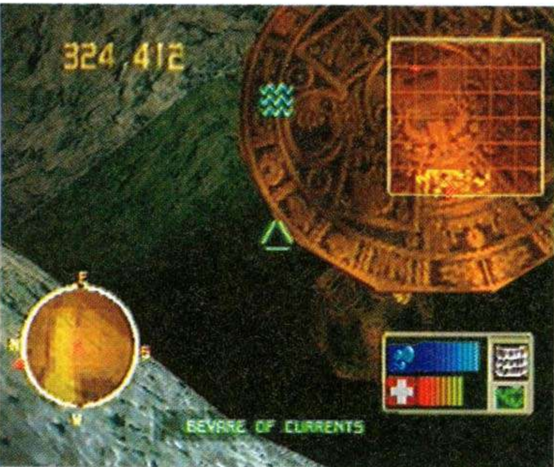


Im Level „Hitler's Lost Treasure" könnt Ihr Euch mit Zusatzleben aufrüsten

Mit dem Namen Black Ops Entertainment verbindet man spätestens seit Black Dawn knallharte und anspruchsvolle Actionspiele, die trotz hohen Schwierigkeitsgrads auch auf lange Sicht immer wieder motivieren. Das neueste Werk der mittlerweile unter Namco-Label arbeitenden Truppe heißt Treasures Of The Deep und hat ähnlich wie oben genannte Heli-Action wieder eine Anti-Terroristen-Spezialeinheit als Hauptdarsteller. Ihr steuert den ehemaligen Navy Seal Jack Runyan, der sich nach dem Golfkrieg zur Ruhe gesetzt hat, um sein Leben mit der Suche nach im Meer versunkenen Schätzen zu verbringen. Doch eines Tages wird er von der UMA, einer Unterwasser-Söldner-Organisation, angeheuert, die ihn bittet, besonders wertvolle antike Artefakte im Austausch für eine Menge Bares zu beschaffen. Einziger Nachteil: Auch weltweit operierende Terroristen wollen an die verschwundenen Gegenstände gelangen, um sie gewinnbringend zu verscherbeln und das Geld für ihre düsteren Machenschaften zu verwenden. In insgesamt 14 Einsatzgebieten rund um den Globus werdet Ihr eingesetzt, von der Karibik über die Marianen bis hin zum versunkenen Atlantis. Anfangs nur mit einem relativ mäßigen U-Boot und einigen kleineren Waffensystemen ausgerüstet, beginnt Ihr Eure Suche. Meist ist das Ziel, einen besonderen Schatz wie das „Kreuz des Vatikan" zu finden, doch auch Umweltsünder wollen bestraft werden, indem man z. B. ihre Ölbohranlagen zerstört. Die Gegner sind nicht nur die feindlichen Taucher und Unterwassergefährte, sondern auch aggressive Meeresbewohner wie Haie, Muränen oder giftige Quallen. Mit ein paar gezielten Harpunenschüssen oder dem Einsatz einer Waffe aus Eurem restlichen Arsenal haltet Ihr Euch die „Böse-



Die Außenansicht ist ebenfalls gut spielbar, aber gewohnheitsbedürftig



Artefakte wie diese bringen sehr viel Geld und sind das zentrale Element des Spiels

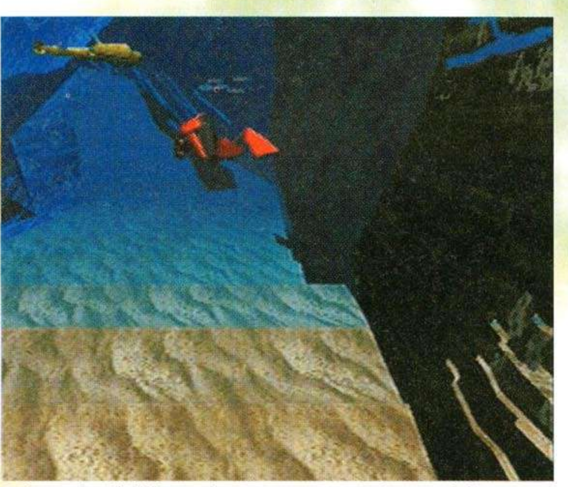


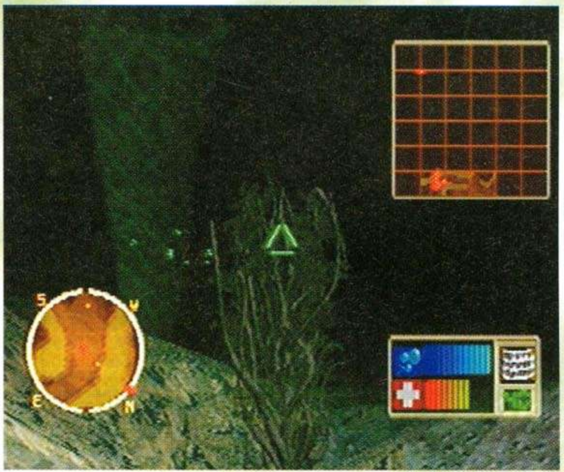


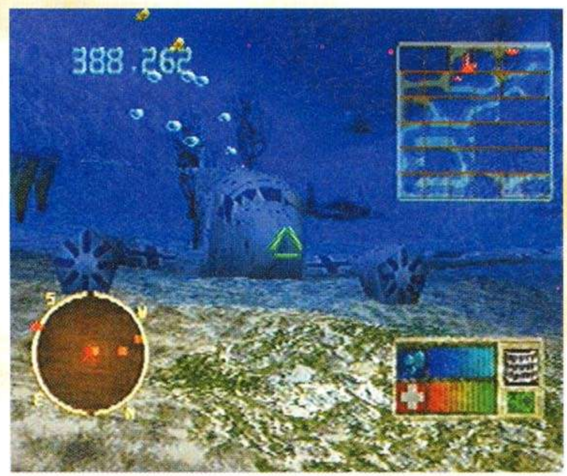




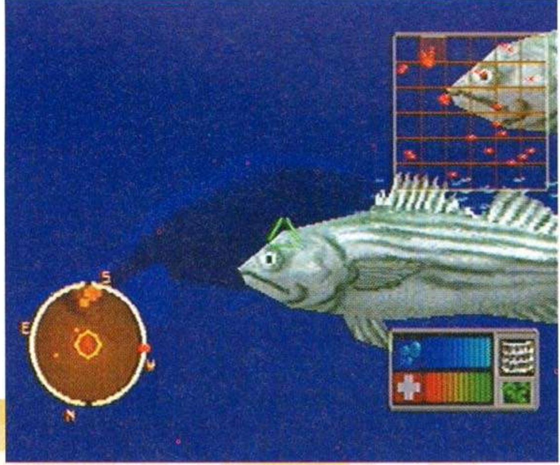



Es ist auch möglich, aus dem U-Boot auszusteigen und die Gegend zu durchtauchen


Durch die Strudel links im Bild könnt Ihr Euch innerhalb des Level herumbeamen



Die stimmungsvollen Grafiken sorgen für eine toll düstere Atmosphäre


Fische und Wale schwimmen überall herum, letztere „singen" auch, kleine Details erhöhen die Stimmung









wichte" vom Leib. Segnen sie das Zeitliche, hinterlassen sie oft wichtige Powerups wie z. B. Gasflaschen, Torpedos, Netze oder Medikits.

Findet Ihr Schätze wie Silber- und Goldmünzen, Artefakte oder Euer direktes Einsatzziel, erhöhen sich die Credits, mit denen man sich nach Abschluß des Einsatzes neue Waffen, zusätzliches Equipment, wie Sonar oder Lampen, oder mit viel Geld sogar eines der sieben neuen U-Boote leisten kann; hier heißt das Motto: Je teurer, desto besser. In zehn der 14 Stages sind auch noch Reste einer Karte versteckt, die Euch ins versunkene Atlantis führt; habt Ihr alle Teile gefunden, wird der Bonuslevel verfügbar. Nach Abschluß eines Auftrages kann man abspeichern und jederzeit wieder in das Gebiet zurückkehren, um seinen Gold- und Lebensvorrat ein wenig aufzustocken, eine Taktik, mit der man schnell einiges Geld zusammengesammelt haben sollte.

Extreme Schatzsuching

Alle Achtung, was Namco und Black Ops hier abgeliefert haben, kann sich wirklich sehen lassen. Butterweiche und detailreiche Grafik, bei der man sich sofort in die Tiefen der Weltmeere versetzt fühlt, ein Sound, der stimmungsvoller kaum sein könnte, sowie anspruchsvolle und abwechslungsreiche Missionen. Mit simpler Hau-drauf-Taktik wird man bei Treasures Of The Deep sicherlich keinen Blumentopf gewinnen können; wer nicht strategisch vorgeht, endet schnell als Fischfutter. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad auch generell nicht von schlechten Eltern, doch Dank der Option, in schon gespielte Level nochmals einsteigen zu können, relativiert sich dieses Problem ziemlich schnell (schaut zu diesem Thema mal in die Einstiegshilfe). Wer einmal mit einem gut ausgerüsteten U-Boot auf Schatzsuche durch Korallenriffe getaucht ist, während singende Wale und Fischwärme an einem vorüberziehen, wird sich der Atmosphäre dieses Action-Krachers nicht mehr so schnell entziehen können, deswegen trotz hohen Schwierigkeitsgrades mein Tip: Holt Euch das Teil und taucht ab in die Tiefen der sieben Weltmeere.

in:former

System: ....PlayStation
Genre: ....Action
Spieler: 1
Level: 14
Besonderheiten: ....Memory Card

Hersteller: ....Namco
Entwickler: ...Black Oops/Namco
Testmuster: ....ACME
0 221 / 240 88 00
Veröffentlichung: .....US-Import
Ca. Preis: ....129,90 DM





Marcus Karyoti << Markus Appel

Pandemonium 2

>Rand-Notiz

Goon City, der erste Level, eignet sich hervorragend zum Aufstocken Eurer Spielerleben. Da hier kaum Gegner vorhanden sind und Münzen in großen Mengen verabreicht werden, erspielt Ihr bei jedem Durchgang zwei Extraleben. Springt in dem kleinem Turm vor dem Stadttor an die Decke. Jetzt klettert den Turm hinauf, und Ihr werdet sechzig zusätzliche Goldmünzen bekommen. Die zwei Fledermäuse in der Stadt auf dem letzten Dach benutzt Ihr, um ein Extraleben zu erhalten.


Das gelbe Grinsegesicht ist ein Extraleben

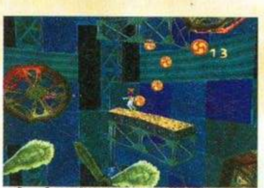
Der erste Kuß war unvergleichlich. Alle anderen mußten sich mit ihm messen. Das erste Videospiel, das Euch küßte, bleibt immer in Eurem Kopf, egal wie alt oder technisch ausgereift es war. Pandemonium 2 wird Euch wieder küssen, genau wie beim allerersten Mal. Freunde, der kleine Kreis der Jump´n Runs auf der PlayStation bekommt einen neuen König, oder soll ich sagen, eine Königin?!

The sexiest Babe ever seen in a Video Game

Nicki, zu einer hinreißend schönen Frau gereift, und der Hofnarr Fargus, inklusive seiner äußerst lebendigen Handpuppe, müssen mal wieder ein ganzes Land vor dem Untergang retten. Ein Komet, der alle dreihundert Jahre vorbeischaut, um mit seinem magischen Schweif das Böse zu verbreiten, ist die Wurzel allen Übels. Da die Story bei dieser Art von Spiel eher nebensächlich ist, blenden wir dezent zum Wesentlichen über,


Als Mech Warrior könnt Ihr jederzeit ein Schutzschild um Euch herum aufbauen


Wenn ich diesen Burschen doch irgendwie in Bewegung bringen würde


Akrobatik auf sich bewegenden Objekten ist ein vielgeliebter Zeitvertreib

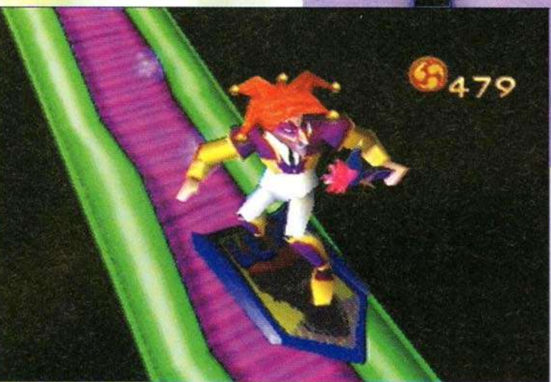
Besonders in dieser Größe hasse ich Spinnen


Ach, so sieht also Queen Elisabeth´s Privatlimosine aus

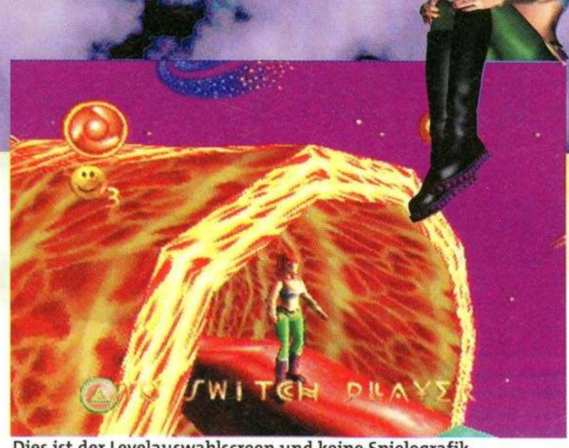

Hier seht Ihr einen der härteren Obermotze

dem Spielablauf. Im Levelauswahlscreen, der übrigens so manch anderes Spiel grafisch in den Schatten stellt, wählt Ihr zwischen den beiden Protagonisten aus. Ich denke, jeder greift zuerst nach Nicki, natürlich und ganz ehrlich nur wegen ihrer Fähigkeit, Doppelsprünge zu vollführen. Spielt Ihr jedoch rein zufällig mal mit Fargus, werdet Ihr ihn wohl nicht mehr ruhen lassen. Spielerisch gibt er nämlich weitaus mehr her. So kann er nicht nur mit einem Radschlag, sondern auch mit seiner ferngelenkten Handpuppe die Gegner ins Nirwana schicken. Den Umgang mit diesem Zauberstab erlernt Ihr in Goon City, in einem kleinen Extralevel. Neu für beide ist das Festhalten und Hochziehen an Vorsprüngen. Sehr praktisch, wenn der Sprung einmal nicht gereicht hat oder Ihr Euch vor einem Gegner verstecken müßt. Nach dem Einsammeln verschiedener Items erhaltet Ihr Special-





Start frei für die Bonusrunde


Dies ist der Levelauswahlscreen und keine Spielegrafik

Unheimlich....kalt hier


Drückt so oft den Feuerknopf, bis der Kugelblitz den Gegner berührt hat

Sie sieht aus wie die Dame von der Burgflagge, und sie ist böse

moves, wie Feuerkraft, oder verwandelt Euch in einen brennenden Irren, der laut lachend alles plattwalzt. Letzteres gilt nur für Fargus.

Psycho Drug

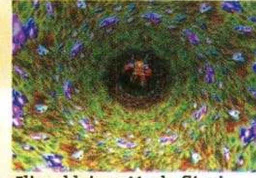
Alles beginnt ziemlich ruhig und malerisch. Saftig grüne Wiesen, herbstlich gefärbtes Laub an den Bäumen, rauschende Bäche, und kaum ein Feind am Horizont. Doch selten zuvor sah ich ein Game mit solch einer psychedelischen Kraft und spielerische Vielfalt auf meiner PlayStation. Ihr werdet oft nur einfach dasitzen und mit offenem Mund die genial animierten Hintergründe betrachten. Solch ein Leveldesign besitzt nur Pandemonium 2! Nicht ein Level gleicht dem anderen, weder grafisch noch inhaltlich. Da hat Crystal Dynamics aus seinen Fehlern gelernt. Eine kleine Kostprobe gefällig? Ihr fahrt in einem Panzer, lenkt einen Mech, balanciert auf den Flügeln eines Düsenjets, steuert eine Art Schwebebahn, fliegt, fallt, springt, klettert, hangelt Euch über schier unüberwindliche Schluchten usw.! Ihr bleibt immer motiviert, und die Frustgrenze wird nie erreicht. Schließt Ihr einen Level mit einer hohen Treasure-Quote ab, gelangt Ihr, wie auch schon im ersten Teil zuvor, in eine Bonusrunde. Übrigens kann Fargus die heiß begehrten Goldmünzen auch mit seiner sprechenden Handpuppe einsacken. Fünfhundert dieser Taler belohnen Euch mit einem Extraleben. In Goon City ist es nur mit Fargus möglich, die maximale Anzahl an Goldstücken zu ergattern.



„Sie sind der Meinung, das war spitze!“

Crystal Dynamics hat hier ein grandioses As im Ärmel. Ich hoffe nur, daß es in dem riesengroßen Softwareangebot der Vorweihnachtszeit nicht untergeht. Selbst technisch gibt es nichts zu bemäkeln. Die Engine stand auch im größten Getummel ihren Mann und zeigte keine Schwächen. Einzig und allein das Paßwortsystem gibt Anlaß für ein klitzekleines Kritikpünktchen. Es ist umständlich und nervig, nach jedem Game Over eine achtstellige Buchstabenkolonne einzugeben. Warum startet man nicht wieder im Levelauswahlscreen mit dem vorherigen Stand? Nun aber Schluß mit dem Gemecker! Ich beende den Text mit den Zeilen: „Kauft dieses Spiel!“


Nimm die Beine in die Hand und Abmarsch


Flieg, kleiner Mech, flieg!


Das gleißende Licht läßt Euch in ungeahnte Höhen schweben


Dies ist der Übungslevel für die Scharfschützen unter Euch


Ich brenne darauf dich kennenzulernen

informer

System:	PlayStation	Hersteller:	BMG Interactive
Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Crystal Dynamics
Spieler:	1	Testmuster:	BMG Interactive
Level:	17+		
Besonderheiten:	Paßwort	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,95 DM



Grafik	10
Sound	8
Gameplay	10

Götz Schmiedehausen

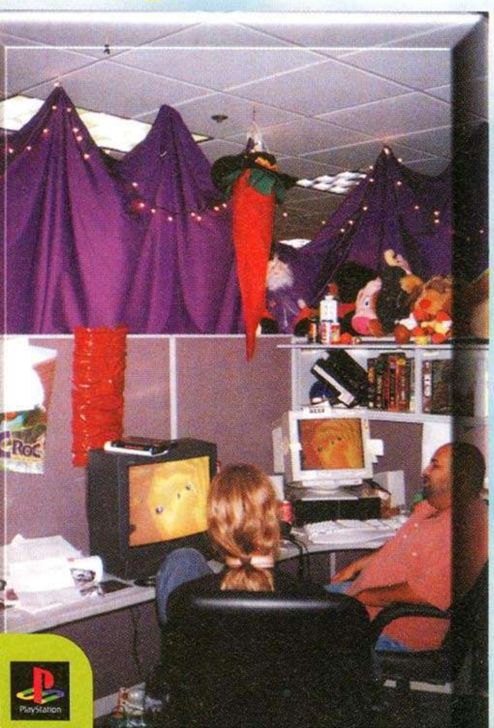
Zu Besuch bei Crystal Dynamics



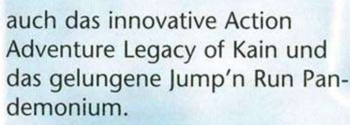
Ein Blick in die Programmierstube

Im sonnigen San Francisco befindet sich in der beschaulichen Vorortsiedlung Menlo Park der Sitz der renommierten Programmierfirma Crystal Dynamics. Die Erfinder der Gex- und Pandemonium-Reihe luden ein zum Hausbesuch, einerseits um die aktuellen Fortschritte bei Gex 2 begutachten zu lassen, aber auch um die völlig schrägen Programmierer von Pandemonium 2 beim letzten Feinschliff vorzustellen.

Wir hatten Gelegenheit, mit dem Vice President of Marketing, Scott Steinberg über seine Firma zu sprechen. Crystal Dynamics ist ein Kind der 32-Bit-Epoche. Denn die Firmengeschichte begann mit Crash'n'Burn für das 3DO-System, auf das die kalifornische Firma setzte. So ziemlich jeder verlor sein Geld mit dem 3DO, erzählt Steinberg, nur Crystal Dynamics schaffte es, mit weiteren Titeln wie The Horde, Total Eclipse, Offworld Interceptor Slam'n Jam oder Gex die kleine 3DO-Schar auf seine Seite zu ziehen. Doch war es niemals Ziel des Unternehmens, Haus- und Hoflieferant für 3DO zu werden. „To build multiformat action games..." ist die Maxime von Crystal Dynamics. Mit dem Erfolg der PlayStation und des Saturns zog man sich vom 3DO zurück und programmierte ein breites Spektrum für die beiden Plattformen, darunter Umsetzungen von Gex, Slam'n Jam, aber



Die Programmierer haben gut lachen, denn Pandemonium 2 wurde endlich zum Leben erweckt

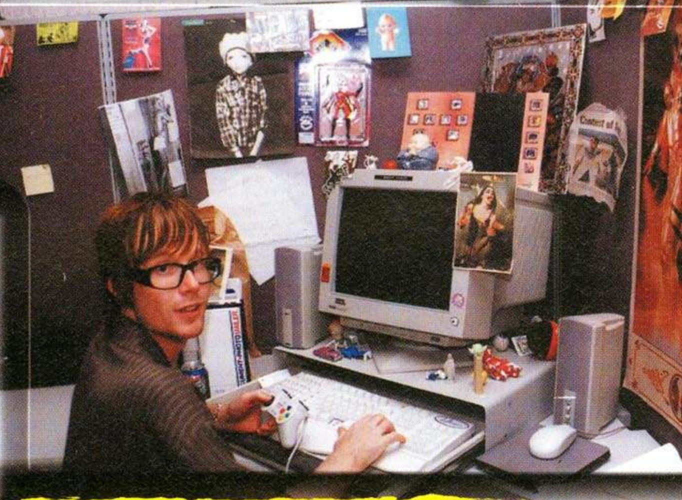


Scott Steinberg

auch das innovative Action Adventure Legacy of Kain und das gelungene Jump'n Run Pandemonium.

Im Juni überraschte Crystal Dynamics die staunende Fachwelt mit Gex 2 und Pandemonium 2, die mit ihren abnorm guten Grafiken vielen verdutzten Programmieren zeigten, was auf der PlayStation möglich ist.

Bei Pandemonium 2 schwiegen sich die Entwickler darüber aus, woher ihre Inspiration für die völlig abgedreht psychedelischen Level stammt. Allerdings hatte das Programmieren des Titels zum Schluß nicht mehr viel mit Spaß gemein. Erst Anfang des Jahres begann man in dem eher an ein überdimensionales Spielzimmer erinnernden Labor mit den Arbeiten. Lead Game Designer Zed Krefting erzählt, daß der Fortschritt, bis man ca. 80-90% des Spiels fertig hat, nicht so schwierig zu erzielen sei. Doch die fehlenden Prozente sind die, die wirklich Kopfschmerzen bereiten. Nach vier komplett durchgearbeiteten Tagen hatte das Team endlich den Abschluß geschafft. Doch leider entdeckten sie noch 300 (!) Bugs, kurz bevor sie den Titel zur Qualitätssicherung geben wollten. Die Mühe hat sich jedoch gelohnt. Erstens wurde man, was sehr selten ist, innerhalb des von der Firma vorgegebenen Zeitrahmens fertig, zweitens stimmte die Harmonie auch im Team. Nur einmal, so erzählt Zak, wurde die Geduld auf eine harte Probe gestellt. Eine steinalte Pizza verpestete die Luft, leider hatten die Jungs beim Lokalisieren der Teigware Probleme. Doch schließlich konnte das Teil gefunden werden, bevor der Ruf „Aufräumen" ertönte.



Wer fragt da noch, warum Pandemonium 2 so abgedreht ist?



Andreas Binzenhöfer << Holger Gößmann

Cart WorldSeries



Die Perspektiven werden im Pausenmenü gewechselt



Der Zwei-Spieler-Modus ist extrem langsam

>Rand-Notiz

Um möglichst viel Spaß am Spiel zu haben, sollte man sich vor einer Saison zunächst mit allen Strecken vertraut machen und dabei die optimalen Set-Ups austüfteln. Sämtliche Rennen sind übrigens auch mit der Grundeinstellung zu gewinnen.

Die amerikanische Cart-Serie mag in Europa bei weitem nicht so bekannt sein wie etwa die Formel 1, dennoch wird es jede Menge Fans in Deutschland geben, die sich über Sonys Original-Cart-Lizenz freuen dürften. Mit authentischen Teams und Fahrern bestreitet man eine Weltmeisterschaft, die allerdings nur über zehn Kurse geht, darunter, dem Durchschnittseuropäer zum Schmerz, auch sechs Ovale. Auf jeder Strecke kann zunächst nach Herzenslaune getestet werden, um das optimale Setup fürs Rennen zu finden. Und das ist nicht gerade einfach. Front- und Heckspoiler wollen aufs Grad genau eingestellt werden, und die Wahl der Reifen und der mitzunehmenden Spritmenge setzt ebenfalls einiges an taktischer Raffinesse voraus. Hat man sich endgültig für die passende Fahrzeugeinstellung entschieden, beginnt das Rennwochenende mit dem obligatorischen Qualifying, indem man sich einen möglichst guten Startplatz erfährt. Im eigentlichen Rennen wird dann knallhart um die Podiumsplätze gekämpft, sollte dabei der ein oder andere Flügel oder Seitenkasten abhanden kommen, bringt ein kurzer Boxenstop den Wagen wieder in Topzustand. Wer jedoch einen Reifen verliert, kann sich das Rennen im Normalfall von außen anschauen. Um ein möglichst großes Publikum anzusprechen, wurden vier Schwierigkeitsstufen integriert und ein Arcade-Modus, in dem sich Fahrfehler nicht so stark auswirken und nach Belieben sogar mögliche Schäden einfach abgestellt werden können. Warum im Arcade-Modus kein Qualifying gefahren werden darf, bleibt wohl für immer rätselhaft. Freunde der trauten Zweisamkeit können sich entweder via Splitscreen oder per Linkkabel heiße Duelle liefern.



Ein Rennen in Long Beach

Cart Worldseries besitzt die Original-Lizenz

Sogar Überschläge sind möglich

in:former





System:	PlayStation	Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Sony
Spieler:	1-2	Testmuster:	GZ Games 09721 / 21 623
Level:	10	Veröffentlichung:	US-Import
Besonderheiten:	Memory Card, Link, Analog-Controller, Suround	Ca. Preis:	129,- DM

8 von 10

Grafik 6
Sound 7
Gameplay 8



Philipp Noack << Götz Schmiedehausen

Monopoly



Ein jungfräuliches Spielbrett und ein jungfräuliches Bankkonto

Knaurs Fremdwörter-Lexikon: „Mo|no|pol [griech.] s1. alleiniger Anspruch, alleiniges Vorrecht (z.B. eine Ware zu produzieren oder zu verkaufen) (...)"

Damit ist das Ziel des wohl bekanntesten Brettspiels der westlichen Hemisphäre (Schach einmal ausgenommen) schon recht präzise beschrieben. Es gilt, sämtliche Konkurrenten in den Bankrott zu treiben, um selbst ein Monopol zu erlangen. Die virtuelle Variante bietet all das, mit dem die reale zu gefallen wußte: von der Badstraße bis zur Schloßallee, von der Hypothek bis zum Hotelbau, von „Rücke vor bis auf Los" bis zu „Gehe in das Gefängnis. Begib Dich direkt dorthin. Gehe nicht über Los. Ziehe nicht 4000,- DM ein.". Dank Multi-Tap lassen sich bis zu vier menschliche Spieler in die Welt des reinen Kapitalismus beamen. Wer nicht so viele Freundinnen oder Freunde im Haus hat, kann auf computergenerierte Kontrahenten zurückgreifen. Einstellfetischisten dürfen sich das Regelwerk etwas nach ihren Wünschen zurechtstutzen; sind einmal alle Spielfiguren auf Los plaziert, läßt sich darauf kein Einfluß mehr nehmen. Per Zufallsgenerator werden die Augenzahlen zweier Würfel erzeugt. Die einzige vom Glück abhängige Komponente von Monopoly, der Rest ist geschicktes Taktieren mit Grundstücken und der Psyche des Gegners. Einzig die Ereignis- und Gemeinschaftsfelder können hin und wieder einen schmerzvollen Wandel herbeiführen.

Bewährt seit 1935

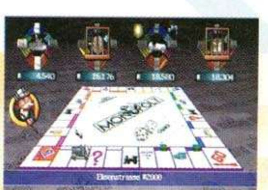
Monopoly auf einem computergestützten System ist natürlich ein zweischneidiges Schwert. Wer drei oder mehr Leute aus Fleisch und Blut zu einer gepflegten Runde dieses Spiels zusammentrommeln kann, sollte lieber die (preislich auch günstigere) „reale" Brettspielvariante wählen. Es gibt nichts Schöneres, als dem härtesten Konkurrenten dabei zusehen zu können, wie er seine Spielfigur auf die eigene hotelbebaute Schloßallee zieht (40.000,- DM bitte!). Wer allerdings zu zweit oder gar allein Spaß an Monopoly haben will, liegt mit der vorliegenden PlayStation-Version sicherlich richtig. Die künstliche Intelligenz der rechnergenerierten Widersacher reicht für eine annehmbare Herausforderung eines durchschnittlichen Spielers völlig aus. Monopoly-Profis werden dagegen ziemlich rasch -es sei denn das Würfelglück ist unwahrscheinlich oft gegen sie - den Computer in Grund und Boden gespielt haben.

>Rand-Notiz

Erster Grundsatz: Alles kaufen! Später kann man sich durch geschickten Handel immer noch die benötigten Straßen zusammensammeln oder notfalls die Baupläne eines Kontrahenten lange genug blockieren, um ihn zum Verkauf zu zwingen.


Das Hauptmenü: Handeln, Hypothek aufnehmen/tilgen, Haus kaufen/verkaufen und Exit


Die Computergegner schlagen regelmäßig ziemlich inakzeptable Geschäfte vor

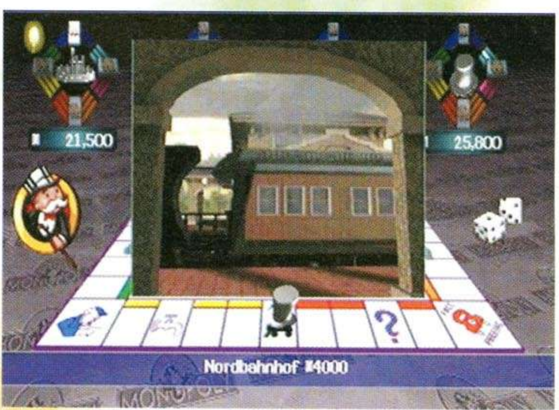

Wenn zwei Gegner im Gefängnis sitzen, erleichtert das den Wettlauf ums Besitzrecht enorm



Grundsätzlich können vier Dinge gehandelt werden: Besitzrecht, Bargeld, Frei-Karten und Mietimmunität



Die kleinen Rendersequenzen lassen sich abstellen



Je mehr Bahnhöfe man besitzt, desto höher die Miete

in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Hasbro Interactive
Genre:	Gesellschaftsspiel	Entwickler:	Gremlin
Spieler:	1-4	Testmuster:	Hasbro Interactive
Level:	1		
Besonderheiten:	Memory Card, Multi-Tap	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,95 DM

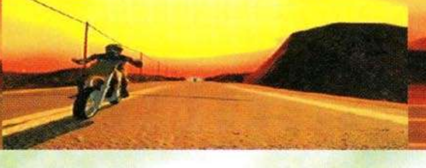


8 von 10

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	8



Moto Racer







Die Turbo-Taste beschleunigt das Motorrad



Die Grafik ist sehr abwechslungsreich

>Rand-Notiz

Eine Weltmeisterschaft auf Easy lohnt sich keinesfalls. Am besten versucht man das Spiel direkt auf Hard zu bezwingen, da man so die meisten Extras auf einmal erhält. Da dies allerdings nicht allzu leicht ist, sollte der Durchschnittsspieler lieber doch mit Medium beginnen.

[nominiert für „Rand-Notiz-97" Sonderpreis]

Anm. des Layouters



Der Splitscreen wurde vertikal realisiert



Wer die Kurve zu schnell fährt, läuft Gefahr zu stürzen



Der obligatorische Moto-Cross-Reifen



Enge Situationen sind an der Tagesordnung



Beim Moto-Cross gibt es viele Sprungeinlagen

Motorradfans kamen auf der PlayStation bisher recht kurz. Als beinahe logische Konsequenz veröffentlicht Electronic Arts daher ein Motorrad-Rennspiel, das sowohl Straßenfahrer als auch Moto-Crossler ansprechen soll. Zur Auswahl stehen je acht Motorräder, die sich in Beschleunigung, Bodenhaftung, Höchstgeschwindigkeit und Bremsanlage voneinander unterscheiden. Mit diesen Bikes kann man sich zunächst im Practice-Modus richtig austoben, wobei ein Phantom-Fahrer zum Vergleich permanent die bisher beste Runde fährt. Mit etwas Übung und der idealen Joypad-Konfiguration bestreitet man danach Einzelrennen auf den anfangs sechs Kursen. Wird auch das zu langweilig, begibt man sich auf Welttour und absolviert alle Kurse nacheinander. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (Easy, Medium, Hard) erhält man dann vier neue Strecken, alle Strecken rückwärts oder witzige Mini-Bikes. Neben den normalen Steuerfunktionen gibt es noch eine Turbo/Stunts-Taste, die das Vorderrad des Bikes wuchtig in die Höhe schleudert und das Moped auf Kosten der Lenkbarkeit kurzzeitig beschleunigt. Drückt man die Taste jedoch bei Sprüngen auf der Moto-Cross-Bahn, vollführt der Fahrer willkürliche Stunts. Um den Arcade-Charakter etwas zu unterstreichen, müssen diverse Checkpoints wie üblich innerhalb eines gesetzten Zeitlimits erreicht werden. Der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus bietet dank seiner Handicap-Funktion auch unterschiedlich talentierten Fahrern die Möglichkeit, gegeneinander zu fahren.

Die Freiheit hat zwei Räder

Als begeisterter Motorradfahrer bin ich heilfroh, endlich einmal ein vernünftiges Motorrad-Rennspiel in den Händen zu halten. Da akzeptiert man den brutalen Arcade-Charakter ausnahmsweise gerne: kein Reifenverbrauch, bei einem Sturz mit 280 geht's munter weiter, mit Vollgas den Gegner anstoßen ist auch kein Problem, Hauptsache man erreicht die Checkpoints rechtzeitig. Die Steuerung ist sowohl digital als auch analog grundsolide, was bei der teilweise atemberaubenden Geschwindigkeit nicht selbstverständlich ist. Leider lassen sich selbst die Moto-Cross-Strecken beinahe ausnahmslos mit Vollgas fahren, machen aber zum Glück dennoch richtig Spaß. Von der grafischen Seite gibt es keinerlei Einwände, eher sogar Lob für Canyons, Brücken und nette Bergauf-Bergab-Passagen. Wer schon immer ein arcadelastiges Motorrad-Spiel gesucht hat, kann bedenkenlos zugreifen.

in:former

System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2
Level: 10
Besonderheiten: Analog-Controller, dt. Texte

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Testmuster: Electronic Arts
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

7 von 10

Grafik: 8
Sound: 7
Gameplay: 7



Rene Schirmer << Markus Appel

MDK

>Rand-Notiz

Bevor Ihr Euch den Aliens widmet, sollte Ihr erst die Alien-Generatoren ausschalten. Wenn Ihr mit den L1/R1-Tasten um die Gegner kreist, treffen sie nicht mehr so häufig. Am besten immer in Bewegung bleiben, um dem Kreuzfeuer zu entgehen. Behaltet die letzten zwei Speicherstände auf der Memory Card, denn es kann Euch passieren, daß Ihr schon zu Beginn eines Levels nicht mehr genügend Energie habt, um den Level zu beenden.



Der grüne Balken zeigt an, wieviel Energie der Gegner noch hat. Wohl nicht mehr viel

MDK steht für das Hauptdarstellertrio Max, Dr. Fluke Hawkins und Kurt und nicht, wie gerüchteweise angenommen für Murder Death Kill. Obwohl man es angesichts des Spieles zweifelsohne glauben würde. Doch zunächst zur Story. Die Geschichte beginnt wie bei vielen SF-Filmen mit der Bedrohung der Erde durch Aliens, die sich traditionsgemäß mal eben unseren blauen Planeten unter den Nagel reißen wollen. Aufgrund überlegener Technologie scheint ihnen das auch zu gelingen, doch ebenfalls der Tradition entsprechend, gibt es natürlich jemanden, der sich der Übermacht entgegenstellt: Kurt, Schüler des seltsamen Wissenschaftlers Dr. Fluke Hawkins, der Doc selbst und sein mutierter Hund, die seit ein paar Jahren als verschollen galten, tauchen plötzlich aus der Versenkung wieder auf und nehmen sich der Aufgabe an.



Der Finale Endgegner...

Abwärts!

Ausgerüstet mit einem abgefahrenen Cyberanzug, der Treffer vermindern soll und einer Maschinenpistole, stürzt sich Kurt ins Gemetzel. Das mit dem Stürzen ist durchaus wörtlich zu nehmen, denn jeder größere Abschnitt des Spiels beginnt mit dem freien Fall auf einen alienverseuchten Planeten. Der Spieler übernimmt ab hier die Kontrolle über Kurt, der von der Kamera meist, à la Tomb



Hinter den drei Herrschaften befinden sich Power-up´s



In solche Canyons gleitet Kurt, dank Fallschirm, sanft hinab

Raider von hinten eingefangen wird. Dem feindlichen Radar und Flugabwehrraketen ausweichend, nähert man sich im rasanten Tempo der Planetenoberfläche und kann nebenbei noch ein paar Extrawaffen ergattern. Apropos Waffen. In dieser Hinsicht hat man sich bei Shiny Entertainment einiges einfallen lassen. So z.B. „die kleinste Atombombe der Welt", oder „die interessanteste Bombe der Welt"?! Daneben gibt es noch diverse Arten Munition, Kurt-Attrappen und weitere Extras, die bei Bedarf vom Mutterschiff mit Fallschirmen abgeworfen werden.

Rätselspaß mit Überschall

Zwar sind die Aufgaben, die man bei MDK zu erfüllen hat, nicht gerade von besonderer Härte, jedoch hat man bei der meist rasanten Spielgeschwindigkeit nur wenig Zeit, sich darüber Gedanken zu machen, wie ein Level zu beenden ist. Darüberhinaus muß sich der Spieler darauf einstellen, in bester Jump'n Run-Manier, Plattformübungen zu vollführen. Dies ist aufgrund der übersensibelen Steuerung und dem Höllentempo etwas schwierig,

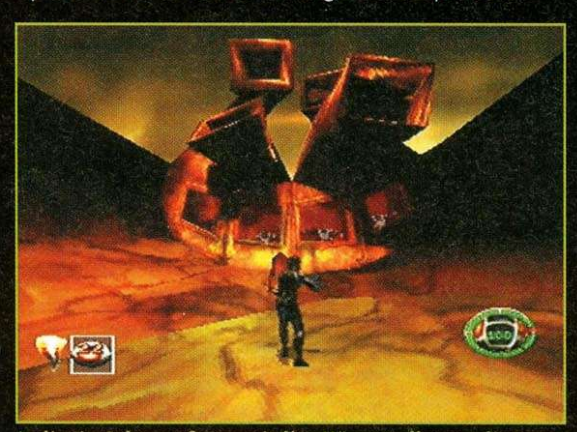


... im Detail. Bitte recht freundlich


Das war´s dann wohl


Der Spiegeleffekt ist zwar einfach, aber wirkungsvoll

da die Aliens mit ihren Panzern permanent um Kurt herumkurven und ihm großkalibrige Grüße zukommen lassen. Bis auf gelegentliche Fehler konnte auch die Grafik beeindrucken. Düstere, triste Industrielandschaften gehören genauso zum Design wie farbenfrohe bis flippige Räume. Genauso abwechslungsreich wie die Grafik sind auch die Stages. Von den bereits erwähnten Plattformübungen, riesigen Arealen mit Schützengräben und Bombereinsätzen, über Rutsch- und Surfpartien bis hin zu Fernschüssen im Sniper-Modus wird dem Spieler hier einiges geboten. Der Sniper-Modus ist es auch, der MDK von anderen, vergleichbaren Spielen unterscheidet. Hier agiert der Spieler ausnahmsweise aus der Ich-Perspektive. Neben dem Sniper-Modus machen wohl die Flug- bzw. Schwebepassagen am meisten Spaß, bei denen man dank eines futuristischen Fallschirms und aufsteigender Luftströme selbst hohe und weit entfernte Plattformen erreichen kann. Neben den augenfälligen Qualitäten besticht MDK auch in punkto Sound und Hintergrundmusik. Insbesonders letztere unterstreicht die Impressionen hervorragend. Mal hektisch, mal groovig, mal imposant und bombastisch, unterstreicht die Musik ein Spielgefühl, das sich sehen lassen kann. Sehr positiv machen sich die kurzen Ladezeiten sowohl von CD als auch von der Memory-Card, die sich auf wenige Sekunden beschränken, dafür entfallen aber auch jegliche Zwischensequenzen. Alles in allem ist MDK ein Spiel, das nicht nur den Fans des Action-Genres und Liebhabern von Shootern Spaß machen dürfte.


In die vier Rohre muß man mit dem Mörser treffen, um die Typen darunter zu erwischen


Glasböden sind zwar sehr schön, aber man fällt auch öfter mal runter


Nur als Wachroboter verkleidet kommt man an den Typen unbeschadet vorbei



Was liegt an, Doc?



Abwärts! Dem Radar und den Raketen sollte man ausweichen


Surf´s up


In der kleinen Kanzel im Hintergrund befindet sich ein Endgegner, ...


... und so sieht das Ganze im Sniper-Modus aus


So sieht man das Areal aus einem Bomber

in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Action-Shooter	Entwickler:	Shiny Entertainment
Spieler:	1	Testmuster:	Acclaim
Level:	6 Abschnitte		
Besonderheiten:	Memory Card, Analog <Pad	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



9 von 10

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	8




PC
CD-ROM
PlayStation

Götz Schmiedehausen << Holger Gößmann

Fighting Force

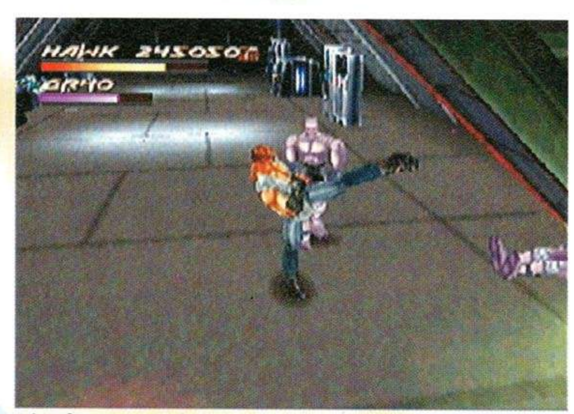


Der blaue Streifen signalisiert einen besonders starken Move



Kein Spiel ohne ein Geheimlabor

Manch durchgedrehte Sekte versucht labile Menschen glauben zu machen, der Weltuntergang stünde unmittelbar vor der Tür. Zumeist handelt es sich bei den Gurus um einstmals mittellose Soziologiestudenten im 19. Semester, die behaupten, der liebe Gott persönlich sei ihnen morgens im Müsli erschienen und hätte sie auserwählt, sein Volk, oder wenigstens die Besitztümer desselbigen, nach Hause zu führen. Bei Dex Zeng geht es noch etwas weiter. Der hochintelligente Schnauzbartständer fühlte sich am 1.Januar 2000 etwas irritiert, daß Mutter Erde noch immer lustig am Rotieren ist, obwohl er anhand der Horoskopseite in der Glücksrevue doch errechnet hatte, daß es Sylvester 1999 den letzten Böller der Geschichte geben sollte. Um nicht das Gesicht zu verlieren, beschließt Zeng, dem ein wenig nachzuhelfen und bereitet mittels biologischer Waffen die Apokalypse vor. Doch er hat die Rechnung ohne die Fighting Force gemacht... Schon während der Präsentation in New York (FG 10/97) war klar, daß es sich bei Fighting Force um einen unkomplizierten Actionreißer handelt, bei dem man für ein paar schöne Stunden am Bildschirm das Hirn lieber auslagern sollte.



Die Lebensenergie der Cryos lädt sich zügig wieder auf



Smasher und Mace im Team



Ein Überwurf, der Kopfschmerzen bereitet



Mit diesem Arsenal erwarten die beiden die nächste Angriffswelle

Englischsprachig fliegt Mace mit leichten Blutungen



Der Special Move zieht auch von der eigenen Lebensenergie ab

Dr. Zeng hinter schwedischen Gardinen


Ob er im zweiten Teil dabei ist, entscheidet Ihr durch kräftiges Kaufen



Die Storyline ist nicht immer linear. Manchmal muß der Spieler sich entscheiden, welchen Weg er einschlagen will


Man beachte die Graffiti an dem U-Bahn-Wagen...

Zusammen sind wir stark

Anfangs wählt Ihr eines der vier Fighting Force-Mitglieder aus, im Zwei-Spieler-Modus können zwei menschliche Spieler gleichzeitig agieren. Der Arena-Modus mit den klassischen Einzelkämpfen wurde übrigens kurzfristig herausgenommen. Unter den Haudegen befinden sich zwei äußerst gutaussehende Quoten-Girlies, ein Macho-Held und der Muskelberg Smasher. Jeder Kämpfer hat seine Vorzüge. Smasher ist etwas träge, dafür sehr schlagkräftig, Mace und Hawk sind Allrounder, während die Blondine Alana mit ihren 49 kg und dem IQ von 240 ohne ihre Kampftechniken ein leichtes Opfer wäre. Das reinrassige 3D-Beat'em Up eröffnet dem Spieler die Möglichkeit, sich völlig frei über die Straßen und Plätze zu bewegen, die Schauplatz der nicht enden wollenden Angriffswellen des Dex Zeng sind. Die zwanzig Locations beinhalten U-Bahnhöfe, die Bronx, Hochhäuser, ein Geheimlabor, einen Flugplatz und diverse Straßenzüge, allesamt sind sehr detailliert in Szene gesetzt, wobei auch die Lichteffekte bemerkenswert gut, aber dezent programmiert wurden. Die Animation der Kämpfer ist alles andere als hölzern. Grazil pendelt Alana vor ihren Gegnern, während Smasher mit purer Naturgewalt wie ein Unwetter über ihnen hereinbricht. Leider sind sowohl die Gegner in ihrem Kampfverhalten als auch das gesamte Schlagrepertoire, über das die Fighting Force-Kämpfer verfügen, auf Dauer zu wenig abwechslungsreich. Auch die Endgegner bestechen nicht gerade durch Originalität. Ein echter Fauxpas ist die Tatsache, daß Ihr nur ein Leben besitzt. O.k., jeder hat nur ein Leben, das ist realistisch, und ein blondes Hascherl mit dem IQ einer ganzen Hochschulprofessoren-Dynastie, die allein Hunderte von bewaffneten Gegnern vertrimmt, ist uns ja allen schon einmal begegnet (hallo, Core?!?).


Gegen den eingerutschten Fußtritt ist kein Kraut gewachsen. Dem Manöver solltet Ihr einen Finishing Move folgen lassen (Kreis + Dreieck, nahe am liegenden Gegner)

Egal, Fighting Force ist ein Spiel, das über einen gewissen Zeitraum Spaß macht, -leider ist es nicht allzu umfangreich. Freunde von Final Fight (SNES) oder Streets of Rage (MD) werden ihren Spaß haben (-und davon gab es ja nicht wenige-). Mangels Konkurrenz ist Fighting Force eine Bereicherung jeder PlayStation-Sammlung. Geeignet für alle, die einen stumpfen Spaß für Zwischendurch zu schätzen wissen.


Hawk grienst, während Spieler 2 in Form einer Blondine explodiert


Der Perspektivenwechsel ist sehr gut gelöst



System:	PlayStation	Hersteller:	Eidos
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	Core Design
Spieler:	1-2	Testmuster:	Eidos
Level:	20		
Besonderheiten:	Memory Card, Dt. Texte	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	8
Sound	6
Gameplay	7



Julian Ossent << Holger Gößmann

Discworld 2



Die tote Hexe eignet sich später im Spiel noch zur Partnervermittlung




Der Vampir hört ein Huhn gackern, frisches Blut für den Untoten



Der Tod wird beim Versuch, Rincewind und den Bibliothekar zu holen, auf eine sonnige Insel verschlagen

>Rand-Notiz

Sprecht immer mit allen Charakteren, sonst bleiben Euch wichtige Hinweise und Tips für den weiteren Handlungsverlauf verborgen; probiert, wenn Ihr hängt´, selbst die unmöglichsten Kombinationen von Gegenständen aus, manchmal ist die auf den ersten Blick idiotischste Lösung leider wirklich die einzige.

Dem Herren links im Bild müßt Ihr den ekelhaften Gestank klauen, ebenfalls links zu sehen



Der tote, blaue Zaubererzwerg ist so eine Art „lebender" Running Gag



Vampir sein ist für lebende Zauberer nicht gerade eine prickelnde Erfahrung

Einmal sterben wir alle. Dieser Satz gilt sowohl für uns, als auch für die Einwohner von Terry Pratchett´s Scheibenwelt. Richtig? Nun ja...nicht ganz. Denn nachdem Gevatter Tod, der traditionsgemäß nur in Großbuchstaben spricht, beim Versuch Rincewind und seinen affigen Bibliothekars-Freund mit in sein Reich zu nehmen fast selbst das Zeitliche gesegnet hätte, beschließt er seinen Job an den Nagel zu hängen. Kurze Zeit später bevölkern so viele Untote die Hauptstadt Ankh-Morpork, daß die ortsansässigen Magier den Entschluß fassen eine Lösung für das Problem zu finden. Mehr-oder-weniger-Zauberer Rincewind, der Mann mit dem Mut und dem Verstand einer Maus, wird beauftragt den Sensenmann aufzuspüren und zum Wiedereintritt ins harte Berufsleben zu überreden. Unterstützt wird der völlig überforderte Anti-Held dabei nur von seiner laufenden Truhe, in der er Gegenstände, die er bei seinen Abenteuern findet, verstauen kann. Aufgeteilt ist Discworld 2 in drei Akte, im ersten muß Rincewind fünf Zutaten für ein Ritual finden, durch das mit dem Grim Reaper Kontakt aufgenommen werden kann. Das Interface wurde gegen über dem ersten Teil kaum geändert, mit zwei Tasten steuert man die gesamte Bedienung, alle Aktionen werden mit einem Klick auf das gewünschte Objekt oder eine Person ausgeführt. Neu hingegen ist jedoch die optische Aufmachung, im schönsten Zeichentrickstil mit zahlreichen Zwischenanimationen und stimmungsvoll gezeichneten Hintergrundbildern präsentiert sich der Nachfolger des Kultspiels. Auch die Rätsel wurden etwas logischer gestaltet, trotzdem sind viele nur durch Um-Tausend-Ecken-Denken zu lösen, manchmal sind die Lösungen etwas sehr abstrus. Positiv zu bemerken sind die jetzt wesentlich kürzeren Ladezeiten, ewiges Warten gehört der Vergangenheit an. Selbstredend könnt Ihr an jeder Stelle des anspruchsvollen Adventures abspeichern.

Etwas zu viel gewollt

Terry Pratchett ist ein zweischneidiges Schwert. Entweder man liebt ihn oder man haßt ihn, wobei ich mich eher zu zweiteren Gruppe zähle, da er mit meinem Lieblingsgenre der Literatur, der Fantasy, mir persönlich zu viel Schindluder treibt. Das ist auch eines der Probleme der Umsetzung von Discworld 2. Durch die eigenartigen und manchmal gezwungen komischen Charaktere kommt nie so richtig Atmosphäre auf, meist wirkt alles etwas zu albern. Auch die Rätsel sind oft zu hart und unlogisch, gleiches Problem wie bei Teil eins, das Interface verdient wegen seiner Umständlichkeit auch eine dicke Rüge. Trotzdem wird Discworld 2 vor allem wegen seiner optischen Aufmachung sicherlich vielen Spielern Spaß machen, Einsteiger seien allerdings ausdrücklich gewarnt, das hier ist ein wirklich harter Brocken. Die komplett deutsche Version bleibt übrigens Saturn-Besitzern vorenthalten, sie ist ein Exklusiv-Produkt für die PlayStation.

in:former

System: ....PlayStation
Genre: ....Adventure
Spieler: 1
Level: ....Entfällt
Besonderheiten: ...Memory Card, kmpl. dt, Maus

Hersteller: ....Psygnosis
Entwickler: ....Psygnosis
Testmuster: ....Psygnosis
Veröffentlichung: ......14. Nov.
Ca. Preis: ....99,- DM

8 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 7



ORDER IN TIME & FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

NINTENDO • SEGA • SONY

Das letzte Preisausschreiben mit einem Einsendeschluß, der in das Jahr 1997 fällt!!!

Der bekannte Versandhändler ORDER IN TIME aus Stuttgart möchte mit uns ein paar vorweihnachtliche Gefühle bei Euch wecken und bringt deshalb Preise unter Euch Leser. Für die ersten fünf Gewinner heißt es ab sofort *„Lara is back“*. Zehn weitere Sieger erhalten ein farbiges *Edge-Joypad*. Die letzten zehn gezogenen Mitspieler bekommen eine *farbige Memory Card*.

Beantwortet drei einfache Fragen zur Firma ORDER IN TIME:

1. Auf welcher Seite ist die Anzeige von O.I.T.?
2. Ist O.I.T. versandkostenfrei?
3. Für welche Systeme bietet O.I.T. Spiele an?

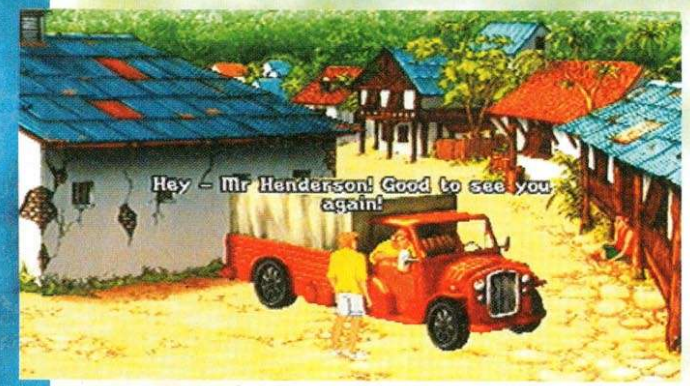
Schickt die richtigen Antworten auf einer Postkarte an:

Fun Generation
Stichwort: „Ordnung in Zeit“
Max-Planck Str. 13
97204 Höchberg

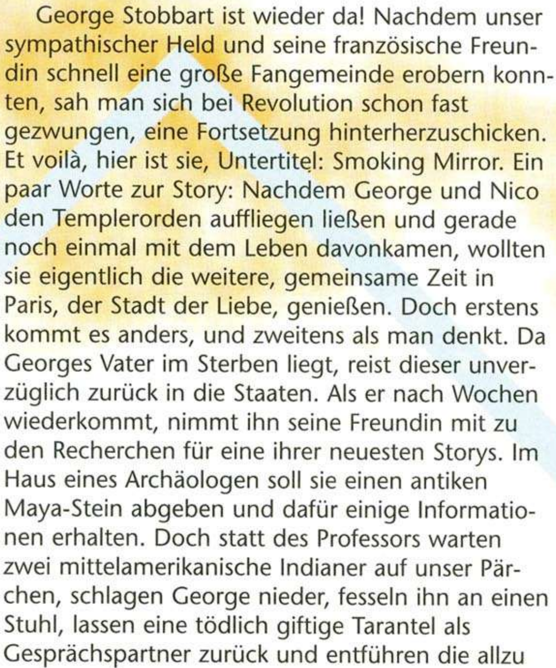
Der Einsendeschluß ist der 16.12.1997
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Julian Ossent · Holger Gößmann

Baphomet's Fluch 2

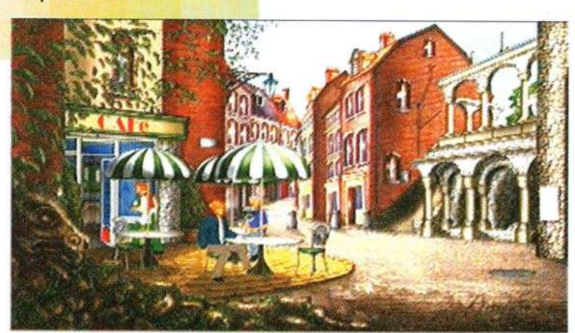


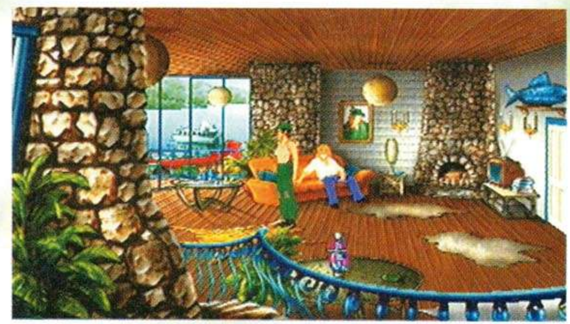
Duane, ein alter Bekannter aus dem ersten Teil, ist wieder mit von der Partie

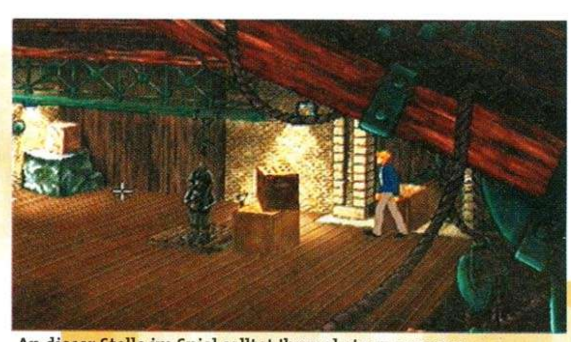


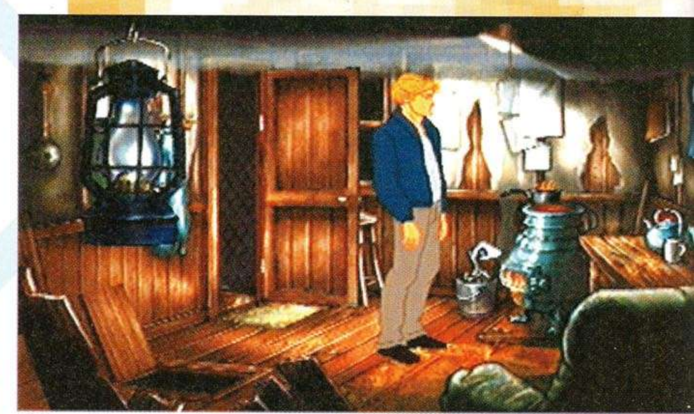
George Stobbart ist wieder da! Nachdem unser sympathischer Held und seine französische Freundin schnell eine große Fangemeinde erobern konnten, sah man sich bei Revolution schon fast gezwungen, eine Fortsetzung hinterherzuschicken. Et voilà, hier ist sie, Untertitel: Smoking Mirror. Ein paar Worte zur Story: Nachdem George und Nico den Templerorden auffliegen ließen und gerade noch einmal mit dem Leben davonkamen, wollten sie eigentlich die weitere, gemeinsame Zeit in Paris, der Stadt der Liebe, genießen. Doch erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt. Da Georges Vater im Sterben liegt, reist dieser unverzüglich zurück in die Staaten. Als er nach Wochen wiederkommt, nimmt ihn seine Freundin mit zu den Recherchen für eine ihrer neuesten Storys. Im Haus eines Archäologen soll sie einen antiken Maya-Stein abgeben und dafür einige Informationen erhalten. Doch statt des Professors warten zwei mittelamerikanische Indianer auf unser Pärchen, schlagen George nieder, fesseln ihn an einen Stuhl, lassen eine tödlich giftige Tarantel als Gesprächspartner zurück und entführen die allzu neugierige Nico Collard. Als George aus seiner vorübergehenden Ohnmacht erwacht, brennt das halbe Zimmer, er ist fast bewegungsunfähig und das süße Spinnchen sucht ein wenig Streit. Ein typischer Tag im Leben des jungen Amerikaners... und es soll noch schlimmer kommen. Auf der Jagd nach den Entführern stößt Mr. Stobbart auf einen internationalen Drogenring, muß nach London, Paris, in die Karibik und den Dschungel Zentralamerikas fliegen, drei magische Maya-Steine finden, und, und, und... Adventure-Kost pur. Die Steuerung wurde gegenüber dem ersten Teil beibehalten, bewegt man den Cursor auf einen Hotspot verändert er sich und man kann entweder die Stel-


Dieser kläffende Genosse bereitet in Marseille einges Kopfzerbrechen


Ein Déjà-vu-Erlebnis der klassischen Art: Woher kennen wir das bloß?


Neu bei Teil zwei: Ihr könnt auch Nico steuern

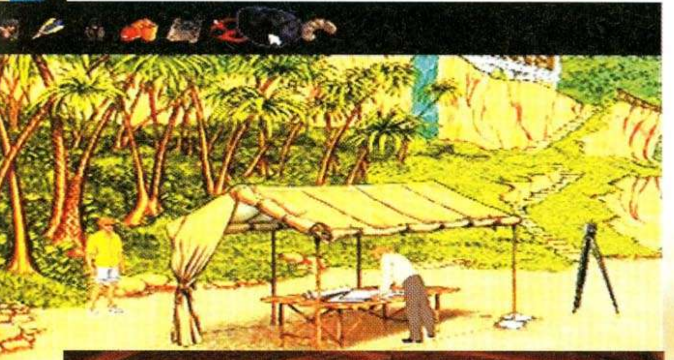

An dieser Stelle im Spiel solltet Ihr mal etwas genauer hinschauen

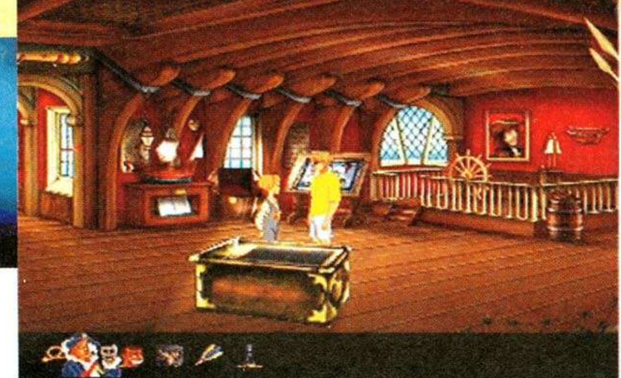

Öfters gibt es die Protagonisten auch fast bildschirmfüllend zu sehen

le genauer betrachten oder eine Aktion ausführen. Gesprächsthemen werden mit kleinen Bildchen angedeutet, klickt man sie an, beginnt einer der beiden Protagonisten, ja, man kann diesmal auch teilweise mit Nico spielen, mit der Fragerei und der gegenüber plappert mehr oder weniger munter drauf los. Aufgesammelte Gegenstände werden oben im Bild eingeblendet und auf ähnliche Art verwendet, Kombinationen unter den einzelnen Items sind hin und wieder auch möglich. Ganz im



Im Museum stößt Reporterin Nico auf eine heiße Spur



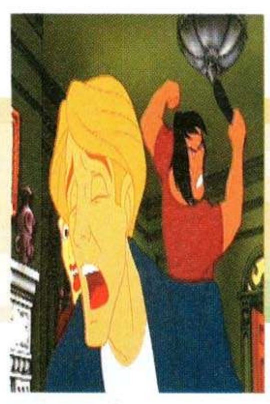


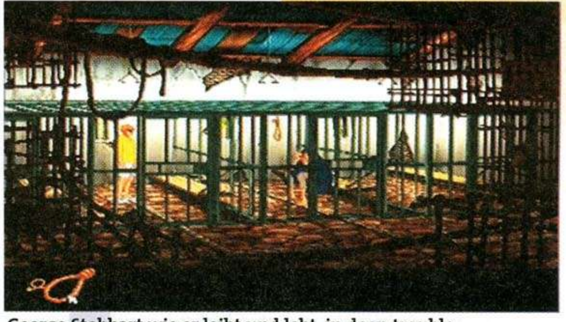
Mit den Icons wählt man seine Items aus



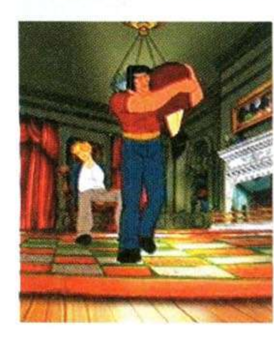
Captain Ketch war zu Lebzeiten im Besitz einer der drei Maja-Steine







George Stobbart wie er leibt und lebt, in deep trouble



typischen Adventure-Stil darf man zu jedem beliebigen Zeitpunkt abspeichern, diese Option solltet Ihr auch nutzen, denn es ist möglich zu sterben, ärgerlich, wenn der letzte Spielstand zwei Stunden vorher gespeichert wurde.

Genial einfach, einfach genial

Dieses war der zweite Streich und der dritte... folgt hoffentlich bald. Erneut hat es Revolution geschafft, einen Toptitel auf die Beine zu stellen. Grafisch und soundtechnisch wurde zwar nicht viel verändert, aber ein wenig besser als der Vorgänger sieht Baphomet 2 schon aus. An den Rätseln wurde etwas gefeilt, der Schwierigkeitsgrad dadurch leicht nach unten gedrückt. Die Story ist wie gewohnt fast schon als genial zu bezeichnen, was man hier an Ideen hineingepackt hat, kann sich fast mit den Giganten des Genres, den Titeln von Lucasarts wie The Dig oder Monkey Island 2, messen lassen. Atmosphärisch äußerst dicht, hat Baphomet´s Fluch jedoch zwei Nachteile, die die absolute Höchstwertung verhindern. Erstens sind oftmals wichtige Gegenstände grafisch nicht vom Hintergrund abgehoben (viel Spaß beim Suchen) und zweitens sind die Rätsel oft nicht knackig genug, Profis werden klar unterfordert. Trotzdem empfehle ich Baphomet´s Fluch 2 eigentlich bedingungslos weiter, soviel Story und Spielspaß für das Geld werdet Ihr so bald nicht wieder bekommen.



in:former

System: ....PlayStation
Genre: ....Adventure
Spieler: 1
Level: ....Entfällt
Besonderheiten: ...Memory Card, kmplt. dt., Maus

Hersteller: ....Sony
Entwickler: ....Revolution
Testmuster: ....Sony
Veröffentlichung: ....6. Dez.
Ca. Preis: ....99,- DM

9 von 10

Grafik 9
Sound 9
Gameplay 9



Holger Gößmann << Julian Ossent

Colony Wars

Kaum ein Titel war in der Geschichte der Fun Generation heißer erwartet worden als die erste Space Opera von Psygnosis. Seit dem Preview in der letzten Ausgabe saßen vor allem die Wing Commander-Fans wie auf Kohlen.

Für alle, die das Preview verpaßt haben, sei hier nochmals kurz die Background-Story angerissen: Es herrscht Krieg, Bürgerkrieg um ganz genau zu sein! Der Zar, der den sterbenden Planeten Erde unter seinen miesen Fittichen hat, versucht, die Kolonien auszubeuten, um seinen geliebten Heimatplaneten noch ein paar Tage länger am Leben zu erhalten. Dagegen bildete sich eine Widerstandsgruppe, die sogenannte Liga der freien Welten, die mit ihren Truppen unlängst den ersten Sieg bei Bannay davontragen konnten. Der Spieler übernimmt das Cockpit eines Rebellenjägers auf der Suche nach Futter für seine Laserkanone. Ihr Leibgericht: Navy-Schiffe aller Art!

Gute Ansätze ...

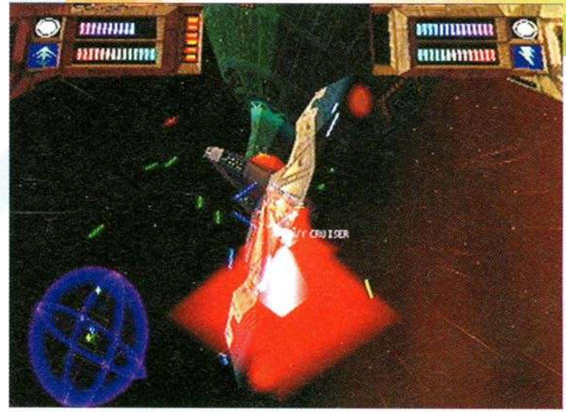
Colony Wars bietet dem interessierten Space-Opera-Spieler einiges. Angefangen bei der relativ hohen Missionszahl (70) weiter über 25 Full Motion Videos bis hin zu den 18 verschiedenen Kampagnen ist alles da, was das hungrige Wing Commander-Herz begehrt. Dabei hängt Colony Wars die bisherige Referenz in punkto Technik klar ab. Eine Auflösung von 480 x 640 Bildpunkten mit 30 fps verleihen dem Game eine atemberaubende Optik, die von dem voluminösen Orchestersound einzigartig unterstrichen wird. Für die nötige Atmosphäre ist also gesorgt. Durch den technisch sehr guten Vorspann heißgemacht, klettert der Joypadpilot nach einem ausführlichen Briefing in die Kapsel von einem der sechs Abfangjäger der Liga. Man muß hier zwei grundverschieden Laserarten unterscheiden. Mit dem Anti-Shield-Laser können die Schutzschilde der Gegner außer Gefecht gesetzt werden, bevor man sie mit dem eigentlichen Geschütz in die ewigen Jagdgründe schickt. Ähnlich wie beim Origin-Produkt steht auch eine begrenzte Anzahl von Raketen zur Verfügung. Die Missionen sind völlig unterschiedlich gestaltet, so muß man in der einen feindliche Schiffe mit Spionagemodulen versehen und in der nächsten einen Truppentransporter beschützen. Vom guten alten Suche-und-zerstöre einmal ganz abgesehen. Erfolg oder Mißerfolg einer Kampagne entscheidet darüber, welche Seite in dem Krieg allmählich die Überhand gewinnt. Die nicht-lineare Story wird durch die eben schon erwähnten Zwischenspänne vorangetrieben.

...nicht konsequent zu Ende geführt!

Colony Wars war der potentielle Kracher des Weihnachtsgeschäfts. Geniale Grafik, Super-Sound, mit guter deutscher Übersetzung und stimmungsvollen Funksprüchen und ein Gameplay, das schon in der Preview-Version sehr anständig war. Doch leider hat man vergessen, einige spielerische Not-



Aufmarsch der militärichen Kräfte



Nach dem letzten Frontalangriff verabschiedet sich der Cruiser mit einem lauten Knall



Ist man nahe genug am feindlichen Jäger, kann man seine Turbinenflamme erkennen

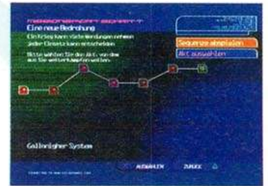


Aus dem Warploch kommt ständig Nachschub an Kanonenfutter

>Rand-Notiz

Die großen Schiffe sind relativ dumm. Ihr könnt sie mit einer einfachen Taktik fast schadlos vom Himmel blasen. Fliegt sie leicht von oben versetzt an, zieht drauf, wenn Ihr in Schußweite seit, bis sich der Laser überhitzt. Dann schnell abdrehen sprungartig die Richtung beim Wegfliegen ändern und einen neuen Angriff starten.

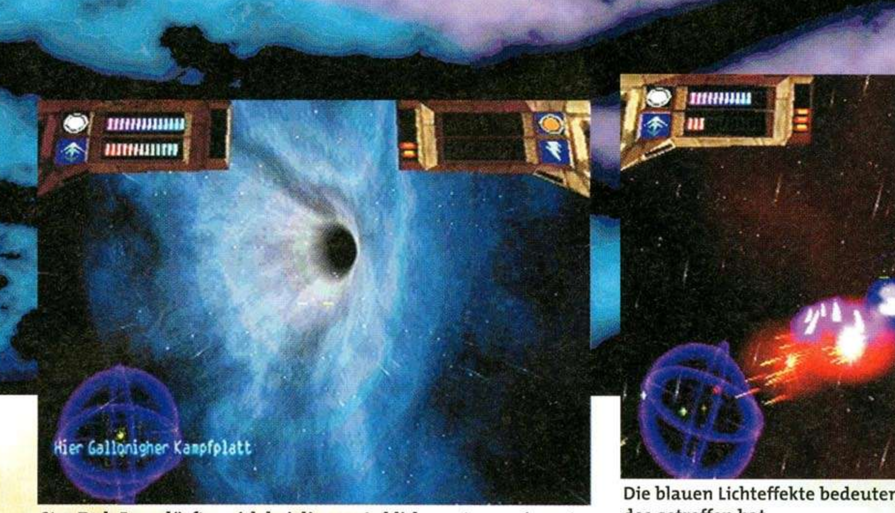

Nach dem Einsatz werden die Abschüsse addiert


Die Storyline ist nicht-linear


The good and the bad


Für die Technikfreaks: ein paar technische Daten



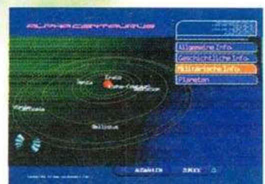


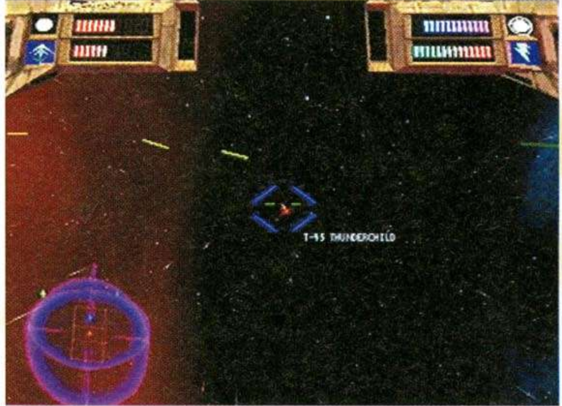
Star Trek-Fans dürften sich bei diesem Anblick an etwas erinnert fühlen



Die blauen Lichteffekte bedeuten, daß man das Schild des Feindes getroffen hat


Nach dem Einsatz werden die Abschüsse addiert


Die Planetensysteme können im Optionsmenü genauer durchforstet werden



Im direkten Anflug auf einen Navy-Jäger


Optisch großartige Zwischenspänne sind zum Markenzeichen von Psygnosis geworden (G-Police)


Einer Rakete, die im Anflug ist, hat man wenig entgegenzusetzen



Grandiose Lichteffekte zeichnen die Schlachten in den Tiefen des Weltalls aus

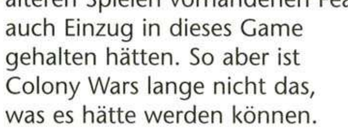
wendigkeiten noch mit ins Game zu packen. So ist es zum Beispiel nicht möglich, einen Gegner ins Lock zu nehmen. Dreht man sich von ihm weg, geht die Anzeige mit seinen Schild- und Geschwindigkeitswerten verloren. Damit ist natürlich eine Abstandsanzeige unmöglich, die gerade bei großen Schiffen essentiell wäre, um sagen zu können, ob der Kreuzer schon in


Stark eingeschüchtert treten die Rebellen den Rückzug an

Schußweite ist. Und weil wir vorhin von Geschwindigkeit sprachen: mein Jäger kann nur vorwärts und rückwärts Vollgas geben, oder stehenbleiben - dazwischen geht nichts! Schießt der Gegner eine Rakete ab, konnte man bei Wing Commander eine Ablenkungsaktion starten (Decoy), bei Colony Wars ist das unmöglich. Das mit Abstand größte Manko ist aber, daß man nicht nach jeder geschafften Mission abspeichern kann. Langwieriges Laden und Doppeltspielen von bereits geschafften Einsätzen sind die Folge. Liebe Fangemeinde von Space-Operas, versteht mich nicht falsch! Colony Wars ist ein durchaus kurzweiliger Zock mit ordentlich Spaß in den, wenn auch zu kurzen Missionen. Aber es hätte ein solcher Hammer werden können, wenn die bereits in älteren Spielen vorhandenen Features auch Einzug in dieses Game gehalten hätten. So aber ist Colony Wars lange nicht das, was es hätte werden können.


Mit dem AS-Laser setzt man die Schutzschilde des Feindes außer Gefecht


Wie lange das Donnerkind wohl noch lebt?







in:former

System: PlayStation
Genre: Space-Opera
Spieler: 1
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card, Paßwort, kmplt. dt., analoge Controler, Dolby Surr.

Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Psygnosis
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: 14.November
Ca. Preis: 99,- DM

8 von 10

Grafik 10
Sound 9
Gameplay 8



Holger Gößmann << Stefan Hellert

Resident Evil Director's Cut

Nach dem ersten Endgegner heilt Rebecca Barry

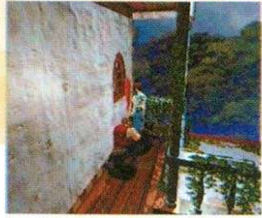
>Rand-Notiz

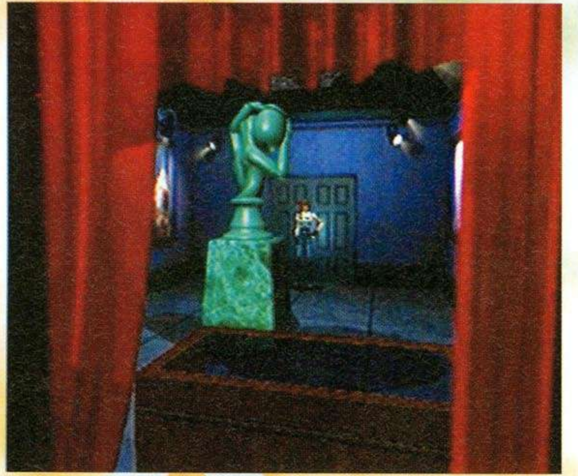
Den Easy-Mode gibt's übrigens per Cheat auch für die Advanced-Version: geht mit dem Cursor auf den Schriftzug und haltet rechts. Nachdem sich die Schrift grün verfärbt, erhält man bei gefundener Munition die doppelte Anzahl an Schuß.


Der ungekürzte Vorspann wird in der deutschen Version enthalten sein


Wenn man alle vier Symbole zusammengesammelt hat, kann man das Gartenhaus betreten


Mit Hilfe des Kaminfeuers findet man die Levelkarte für den ersten Stock


Die Hotspots sind immer noch die gleichen. Nur die Gegenstände wurden anders angeordnet

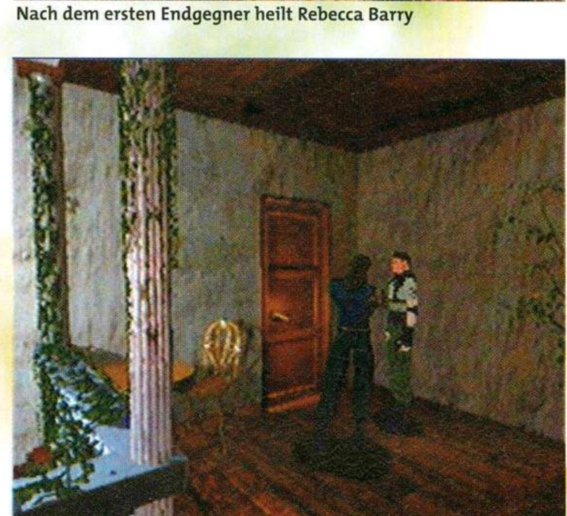

Nur an wenigen Stellen bemerkt man gravierende Unterschiede der Kameraführung

Alle Welt wartet auf Resident Evil 2. Um die Zeit bis dahin ein wenig zu verkürzen bzw. um die riesige Fangemeinde endlich mit den Original-Movies der japanischen Version zu versorgen, bringt Capcom nun den ersten Director's Cut der Softwaregeschichte heraus.

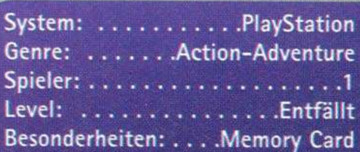
Für alle, die mit der Hintergrundstory des Games noch nicht so ganz firm sind, hier noch mal das Wichtigste in Kurzform. Der Spieler übernimmt wahlweise die Rolle von Jill Valentine oder Chris Redfield, die als Mitglieder des Bravo-Teams ausgesandt wurden, ihre Kollegen der S.T.A.R.S. zu suchen, die geheimnisvolle Vorkommnisse in Racoon-City untersuchen sollten. Bei ihrer Suche werden sie von mutierten Hunden angegriffen, die sie zum Rückzug in ein nahegelegenes Haus zwingen. Dieses Haus stellt sich im Verlauf des Spiels als eine Zentrale zur Austestung von Bio-Waffen heraus. Doch ein Mitglied der Truppe versucht die Aufklärung zu verhindern. Wie bereits in Previews und Leserbriefen erwähnt, befinden sich drei Spiele auf dem Director's Cut: Neben der ganz normalen, in Deutschland erschienenen Version, gibt es noch den Easy-Modus, in dem der Spieler mit doppelter Munition versorgt wird. Der eigentliche Director's Cut befindet sich im Advanced-Modus, wo etliche Neuerungen versprochen wurden. Als Schmankerl befindet sich eine Demo vom zweiten Teil auf einer mitgelieferten CD.

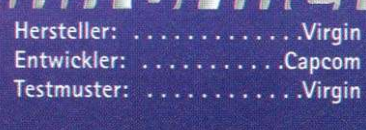
Zu wenig

Unsere Gebete wurden leider nicht erhört. Der Director's Cut bietet zwar die ungekürzten Vor- und Zwischenspänne (nicht in der amerikanischen Version!) sowie ein paar andere Kameraperspektiven, ein wirklich neues Spiel entsteht dadurch aber nicht. Gut, die Gegenstände wurden anders angeordnet, aber nur so, daß ein Gegenstand nun an einem anderen Hotspot zu finden ist. Das heißt, daß der erfahrene Zocker einfach die Fundstellen des alten Resident Evil abklappert, sich die nötigen Items zusammensucht und das Spiel löst. Die Rätsel, z.B. das mit den Bildern, sind natürlich gleich geblieben. Auch wurden keine neuen Gegner in das Spiel integriert; bestenfalls wurden sie an einigen Stellen durch andere Monster ersetzt bzw. einfach vermehrt. Es gibt auch nur ein neues Outfit und, nachdem man das Game durchgezockt hat: die Magnum mit unendlich Schuß. Nicht gerade das, was man sich in Fankreisen erwartet hatte. So bleibt unterm Strich zwar ein ordentliches Game, aber irgendwie doch das alte Resident Evil. Wer den alten Teil hat und nicht unbedingt rollende Köpfe in den Movies sehen muß, kann getrost Abstand von diesem Titel nehmen.


Der einzige neue Gegner ist der „Krähenmann"

in:former


System: PlayStation
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card


Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Testmuster: Virgin
Veröffentlichung: November
Ca. Preis: 99,- DM


9 von 10
Grafik 9
Sound 9
Gameplay 9

Holger Gößmann << Andreas Binzenhöfer

Madden NFL 98

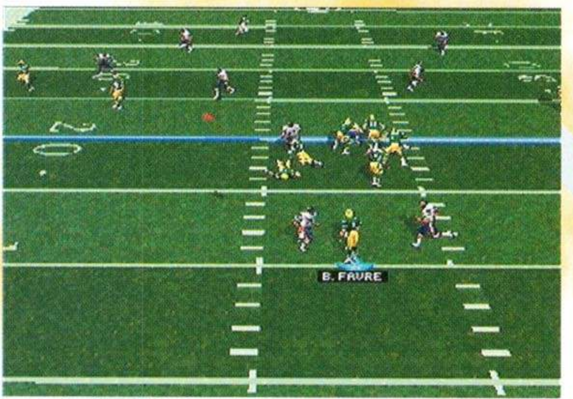
>Rand-Notiz

Wie bereits schon im Text erwähnt, ist mit Laufspielen kein Blumentopf zu gewinnen. Sucht Euch Paßspiele aus, bei denen die Receiver Haken schlagen und probiert solange, bis Ihr einen Spielzug gefunden habt, der funktioniert. Es gibt etliche Spielzüge die funktionieren.



Salaam wird im Spielerknäul zu Fall gebracht


Sobald der Paß geworfen wird, bildet sich eine Traube von nach dem Ball lechzenden Spielern



Der Paß geht auf die linke Flanke, wo sich ein WR völlig freigelaufen hat


Den Fumble kann man in der Wiederholung nochmal etwas genauer unter die Lupe nehmen



Jeder Mannschaft stehen sowohl dieselben Offensiv- wie Defensivspielzüge zur Verfügung

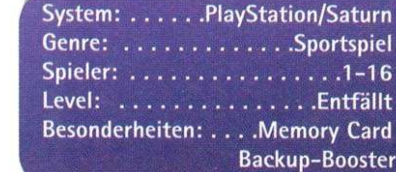

Stopped behind the Line of Scrimmage

Alle Jahre wieder kommt ein Football-Game! So sicher wie das Amen in der Kirche oder die Super-Bowl im Januar, so sicher kommt im Oktober jeden Jahres das Madden-Update von Electronic Arts. Der ehemalige Coach der Raiders und zweimalige Super Bowl-Champion wartet auch diesmal wieder mit der NFL-Lizenz und den Original-Spielernamen auf, um Besitzer der PlayStation und des Saturns zum Kauf der Footballsimulation anzuregen. Im Game selbst muß man sich zunächst für Exhibition, Season, Custom Season, Tournament, Fantasy Draft und Front Office entscheiden. Wählt man Custom Season, so kann man die NFL-Mannschaften gegen Klassik-Teams austauschen und auf diese Art eine völlig neue Liga kreieren. Beim Tournament können sich bis zu 16 Spieler gleichzeitig die Helme einrennen. Beim Fantasy Draft spielen bis zu acht Spieler mal Manager und können sich aus allen Spielern ihr individuelles Team zusammenstellen. Nachdem man sich für einen Modus entschieden hat und in den Optionen die grundlegenden Dinge wie Länge der Quarter und Schwierigkeitsgrad eingestellt hat, geht es in das Stadion zum eigentlichen Spiel. Sowohl in der Offensive als auch in der Defensive stehen dem Team etliche Spielzüge zur Verfügung, mit denen sie die geforderten zehn Yards überbrücken können bzw. verhindern können, daß dem Gegner dies gelingt. Zur besseren Übersicht stehen dem Spieler dabei acht Kameraperspektiven zur Verfügung.

Technischer Rückschritt

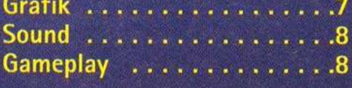
Der erste Eindruck von Madden NFL 98 war für uns gar nicht so positiv. Pixelige Bitmaps, Ladezeiten, die das ungestörte Kochen einer Kanne Kaffee zulassen, und die noch etwas ruckelige Animation (sieht man besonders gut in der Zeitlupe) erwecken nicht gerade den Eindruck, als ob man sich besonders viel Mühe gegeben hätte. Gott sei dank ist das eigentliche Spiel nach wie vor gut und kann jeden Footballfan begeistern. Leider wurden aber auch die spielerischen Mankos der Vorgänger nicht ausgemerzt, und so sind Laufspiele nur in extrem seltenen Fällen von Erfolg gekrönt. Das liegt hauptsächlich daran, daß die Offensive-Line löchrig wie ein Schweizer Käse ist. Nach einer gewissen Spielzeit stellt man außerdem fest, daß spezielle Spielzüge sehr oft funktionieren und beschränkt sich auf diese. Dadurch wird dieses zugegeben superschnelle Football zu einer Knopfdrucksequenz, die sich nach einer gewissen Einspielzeit wie von selbst abspult. Wesentliche Unterschiede zwischen der Saturn- und der PlayStation-Version gibt es übrigens nicht zu vermelden. Was meiner Meinung nach aber völlig daneben ist, ist die Tatsache, daß jede Mannschaft dieselben Spielzüge beherrscht. Damit wird den individuellen Möglichkeiten des Teams nicht genügend Rechnung getragen. Fazit: Die Neuerungen sind nicht tiefgreifend genug, als daß man sich die 98-Version holen sollte. Footballfans ohne N64 greifen zur Low-Price-Variante des Vorgängers, Besitzer des N64 holen sich das obergeniale NFL Quarterback Club.





System: ...... PlayStation/Saturn
Genre: .... Sportspiel
Spieler: 1-16
Level: .... Entfällt
Besonderheiten: .... Memory Card Backup-Booster

Hersteller: .... Electronic Arts
Entwickler: .... EA Sports
Testmuster: ... Theo Kranz Games 0 931 / 57 16 01
Veröffentlichung: ..... Erhältlich
Ca. Preis: .... 99,- DM



Grafik 7
Sound 8
Gameplay 8



Sega Touring Car


Die Inboard Perspektive verfügt über einen Innenspiegel


Im Qualifying wird die Zeit permanent eingeblendet



>Rand-Notiz

Der Arcade-Modus ist im Endeffekt eine abgespeckte Version des Saturn-Modus, also am besten: Finger weg! Im Saturn-Modus sollte man die Strecken zunächst einüben, da man sonst im Championship-Modus keine Chance hat.


Ein sauberes Überholmanöver

Im spielerischen Vergleich mit Daytona USA und Sega Rally zog die Automatenversion von Sega Touring Car bereits in den Spielhallen den kürzeren. Bei der Konsolenversion handelt es sich wie gewohnt um eine aufgebohrte Spielhallen-Variante. Neben der 1:1-Umsetzung des Automaten befinden sich noch Time Attack, Versus Race, Records, Car Setup und diverse Optionen mit auf dem Silberling. So kann man zu Hause die Anzahl der Runden variieren, aus drei Schwierigkeitsstufen wählen, optional Schäden einstellen oder dem zweiten Spieler einen Boost verschaffen. Im erwähnten Car Setup lassen sich die vier angebotenen Tourenwagen (AMG Mercedes C-Klasse, Opel Calibra v&, Toyota Supra, Alfa Romeo 155V6TI) gehörig tunen, um später bessere Rundenzeiten zu erzielen. Ansonsten ist alles wie gewohnt: Zunächst fährt man eine Qualifikations-Runde auf der ersten Strecke und erhält somit seinen Startplatz. Ab dann kommt es darauf an, Start/Ziel innerhalb eines knappen Zeitlimits zu erreichen, wobei aufgesparte Zeit für die nächste Runde zusätzlich zur Verfügung steht. Die Meisterschaft besteht aus den drei von Anfang an anwählbaren Strecken, dem Sieger winkt jedoch eine Bonusstrecke. Macht summa summarum vier Autos und vier Strecken. Die Möglichkeit des Time Compares erweist sich vor allem im Time Attack als sehr sinnvoll, da man so genau sieht, wo man die ein oder andere Sekunde verliert. Der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus wird wie üblich horizontal ausgetragen, wobei die Möglichkeit besteht, dem langsameren Spieler einen Boost zu verschaffen.



Mißglückter Grafikblender

Leider ist Sega Touring Car eher noch schlechter als sein großer Automatenbruder. Der eigentliche Pluspunkt, die Grafik, ruckelt zeitweise und hat zudem einen leichten Pop-Up-Effekt. Die Inboard-Perspektive ist bedauerlicherweise etwas unübersichtlich, und die Außenperspektive ist nichts anderes als die Inboard-Perspektive mit einem Auto versehen. Die Motorgeräusche erinnern zudem an eine Kettensäge für Kinder von Fisher Price, sind allerdings dennoch der Hintergrundmusik vorzuziehen. Auch die Steuerung ist eher gewöhnungsbedürftig, die Wagen lenken extrem schnell ein und sind nur sehr schwer wieder sauber abzufangen, so daß man selbst mit einem analogen Controller sehr vorsichtig lenken muß. Um die Sega-Gemeinde aber nicht ganz zu verunsichern, sei gesagt: Mit der nötigen Übung und etwas Geduld läßt sich Sega Touring Car durchaus spielen, und letztendlich darf man auch den Zwei-Spieler-Modus und die Time Attack nicht vergessen. Trotzdem ist man mit Sega Rally wesentlich besser beraten.

Kurven sollte man von außen anfahren


Die Inboard Perspektive ist etwas übersichtlicher


Die Farbe des Pfeiles verdeutlicht den Abstand des Gegners


Im Time Attack besteht die Möglichkeit gegen ein Gohst Car anzutreten

in:former

System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	4
Besonderheiten:	Backup-Booster, Analog-Controller
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

Grafik	7
Sound	5
Gameplay	6



Götz Schmiedehausen << Holger Gößmann

Sega Worldwide Soccer '98 Club Edition

>Rand-Notiz

Auch wenn es schwer fällt, fangt auf einem leichten Schwierigkeitsgrad an. Außerdem solltet Ihr die Beschleunigungstaste auf X legen. Benutzt kein Joypad der alten Serie, bei dem das Steuerkreuz noch nach innen gewölbt ist, da man auch mit dem Steuerkreuz beschleunigen kann.



Mit der Grätsche kann man zwar sehr gut den Ball wegstoßen, jedoch bleibt der Spieler zu lange am Boden



Obwohl der Ball vorbeigegangen wäre, geht der Torwart auf Nummer sicher


Die Angst des Schützen vor dem Torwart


Der Goalie hat etwas die Orientierung verloren


Beim Freistoß versuchen die angreifenden Spieler die Verteidiger zu irritieren


Fouls gibts in allen Variationen

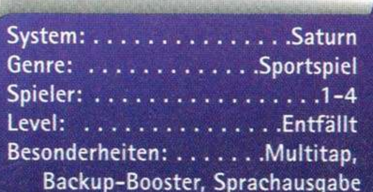
Die WM steht vor der Tür und alle Softwarehersteller haben Fußballsimulationen im Programm, um die fußballhungrige Videospielgemeinde außerhalb der geheiligten Übertragungszeiten in den virtuellen Bann zu ziehen. Sega legt natürlich das hauseigene Erfolgsprodukt erneut auf und konnte neben dem bekannten englischen Sky TV-Kommentator Gary Bloom auch den bekannten Weltmeister von 1966 Jack Charlton als Sprecher verpflichten. Allerdings muß man gleich sagen, daß die technische Umsetzung der Livekommentare ziemlich dürftig ist. Man hat das Gefühl, vor einem Weltempfänger aus den vierziger Jahren zu sitzen, so blechern klingen die Stimmen. Kurioserweise kann man während eines laufenden Matches die zugegeben kompetent wirkenden Mikrofonartisten nicht abstellen, sondern nur in der Voreinstellung, obwohl der Punkt im Pausenmenü enthalten ist. Auch die Sprechchöre im Stadion und die Geräuschkulisse sind absolut nervig. Des weiteren enthält die Version die Lizenzen der englischen, französischen und spanischen Ligen, selbige Landessprachen sind anwählbar. Deutschland wurde leider vernachlässigt. Die Steuerung ist weitaus gelungener als die der letztjährigen Versionen, jedoch fehlen Standardaktionen wie Doppelpass oder ein öffnender Pass in den freien Raum, wie man es von Konami-Games kennt. Im Gegenzug ist WW Soccer '98 eine reinrassige Simulation, bei der Ihr weitaus weniger vom Computer unterstützt werdet (oder „bevormundet", wie manche Freaks sagen) als bei vielen anderen Produkten. Trotzdem hat Sega Sports wieder die beliebten Böcke eingebaut, wie bspw. das hektische Gedrücke beim Kopfball. Um einen Kopfball auszuführen, muß man wie gestört auf die Actionbuttons hämmern, was gerade bei Strafraumaktionen schwer machbar ist. Schnelle Schüsse aufs Tor sind ebenfalls nur bedingt möglich, da sich der Schußwinkel erst mit zunehmender Dauer des Druckes auf die Schußtaste senken läßt. Reflexschüsse aus kurzer Distanz gehen deshalb meist über den Kasten, dafür kann man mit der Passtaste einschieben.

Ohne Plan kein Spaß

Während viele Action-Spiele dieses Genres dem Bediener schnelle Erfolge ermöglichen, dann aber schlicht zu einfach sind, erhebt dieses Spiel den Anspruch, auch echten Könnern noch geeignete Computergegner entgegenzusetzen. Wer den Schwierigkeitsgrad auf „Hardest" stellt und z.B gegen Brasilien antritt, hat es mit einem intelligent und variabel, ja geradezu menschlich agierenden Kontrahenten zu tun, der Notbremsen ansetzt, Freistoßtricks draufhat, aus der Distanz abzieht und vor allem perfekt spurtet. Hier schießt Sega regelmäßig einen Bock, denn die rhythmisch zu drückende Turbotaste ist in der Hektik des Geschehens ein Klotz am polygonisierten Spielerbein.

Segas Fußballsimulation ist kein Spiel für jedermann, es ist ein Spiel für echte Fußballfanatiker, die nach einem 0:4 gegen den Computer nicht die Konsole zertreten, sondern die Fehler analysieren und üben, üben und nochmals üben. Dies hätte eigentlich den Machern auffallen müssen, und sie hätten diesem Umstand mit einer Trainingsoption Tribut zollen müssen. Trotzdem ein großer Wurf!







System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Sega Sports
Spieler:	1-4	Testmuster:	Sega
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Multitap, Backup-Booster, Sprachausgabe	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

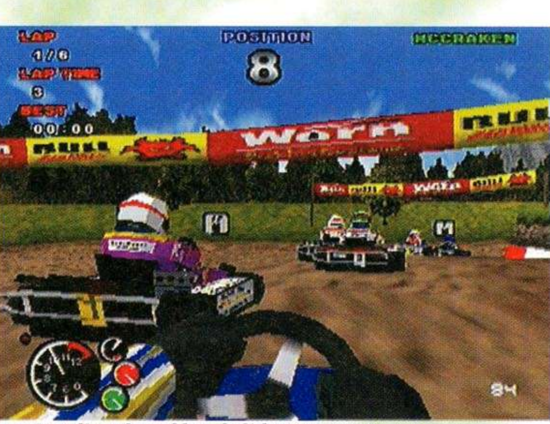
8 von 10

Grafik	7
Sound	5
Gameplay	8



Formula Karts


Virtuelle Bandenwerbung verspricht das Geschäft der Zukunft zu werden


Am Start liegt das Feld noch dicht zusammen

Die Begeisterung für den Kartsport kennt seit Michael Schumachers Doppel-Weltmeisterschaft (ob er dieses Jahr den dritten Titel schafft?) keine Grenzen. Genau wie Ayrton Senna hat auch Schumacher die Geheimnisse der Fahrphysik im Kart gelernt. Sega hat also völlig zu Recht erkannt, daß hier auf dem Saturn ein Nachholbedarf besteht. Wahlweise allein oder zu zweit (Split-Screen) lassen sich die acht vorhandenen internationalen Strecken (Deutschland, Holland, Frankreich, Brasilien, u.a.) unsicher machen. Wer solo spielt, kann sich im Practice-Modus genauer mit der Streckenführung vertraut machen. Ansonsten hat man die Wahl zwischen einem einzelnen Rennen (Single Race), einer Meisterschaft (Championship) mit Tabelle und Punkteverteilung und einer Arcade-Variante. Hier können nach jedem erfolgreich bestrittenen Parcours, d.h. ein Platz unter den ersten drei, in einem Shop die wesentlichen Eigenschaften des eigenen Karts durch entsprechende Extras aufgebohrt werden. Alle Karts unterscheiden sich schon von Haus aus in drei Kategorien durch ihre Zugehörigkeit zu acht verschiedenen Teams: Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung. In den Options lassen sich der Schwierigkeitsgrad, die Rundenanzahl, eine mögliche Beschädigung und die Pad-Belegung einstellen, sowie alle Einstellungen speichern.


Kippeln gehört zum Kartfahren wie Berti zu Vogts


Zum Start schwenkt die Kamera einmal um den eigenen Fahrer

Unausgegoren

Anders läßt sich diese „Kart-Simulation" nicht beschreiben. Die Grafik ist leider nicht flüssig und vermittelt dem Ganzen einen äußerst unschönen, sehr hektischen Gesamteindruck. Optimales Einlenken auch bei guter Streckenkenntnis wird so zum Glücksspiel. Die Behind-the-Kart-Perspektive erweist sich als zu unübersichtlich, da die eigene Figur die so wichtige freie Sicht auf den Kurs verdeckt. Stichwort Kurs: Alle acht vorhandenen Strecken sind selbst für GoKart-Parcours viel zu kurz, sie künstlich durch eine hohe Rundenzahl zu strecken, macht wenig Sinn. Die geschilderten Fehler und Schwächen wären, zumindest für einen Fan, bei einer tadellosen Spielbarkeit gerade noch zu verschmerzen gewesen, doch leider hat es Sega nicht verstanden, die Karts mit einer präzisen Steuerung auszustatten, wie sich das für ein Gefährt dieser Kategorie gehören würde. Die Kontrolle ist schlicht gesagt zu digital geraten.

>Rand-Notiz

Anfänger sind mit dem Sega-Kart gut bedient. Es „hält" in den Kurven und verfügt über eine vernünftige Endgeschwindigkeit sowie über eine solide Beschleunigung. Den Arcade-Modus solltet Ihr zu zweit angehen. Das erleichtert die Sache ungemein und spart viel Tränen und unnötigen Frust.



Im Shop kann das eigene Kart getunt werden


Im Zwei-Spieler-Modus befinden sich nur zwei Karts auf der Strecke


In Frankreich liegt Schnee, naja, vielleicht in der Normandie...



in:former

5 von 10

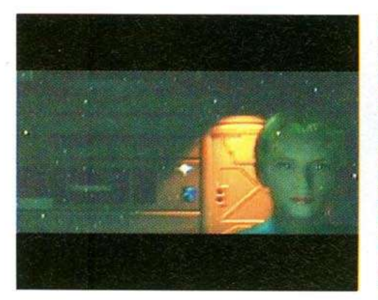
System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Sega
Spieler:	1-2	Testmuster:	Sega
Level:	8		
Besonderheiten:	Backup-Booster, Analog-Controller	Veröffentlichung:	20. November
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	5
Sound	6
Gameplay	6



Marcus Karyoti + Philipp Noack + Markus Appel + Holger Gößmann

ENEMY ZERO (SATURN)



Ich liebe Vampire! Und so stürze ich mich mit Begeisterung auf jedes Game, das dieses Thema zum Inhalt hat. D war so eines! Zwar war es zu kurz und zu schnell durchgespielt, aber es hatte Atmosphäre. Nun dreht sich der Nachfolger in meinem Saturn, und meine Begeisterung schlägt in Überraschung um. Kein gruftiges Ambiente umgibt meine süße Laura, sondern eine technoide Raumstation namens Ichiro Aki. Doch eines ist geblieben, sie ist allein und das unsichtbare Grauen lauert ihr auf. Enemy Zero ist eine Mixtur aus vorberechneten FMV-Videos und, das ist neu in seiner Art, Ego-Shooter Grafik. Um von Raum zu Raum zu gelangen, müßt Ihr über ellenlange Korridore hasten, die Schußwaffe im Anschlag und einen Pieper im Ohr, der Euch akustisch die Position des Monsters angibt. Enemy Zero ist von der Darstellung der Gewaltszenen wesentlich härter als sein Vorgänger. Warp legte noch mehr Wert visuelle und akustische Schockeffekte. Trotz der 3D-Einlagen, oder vielleicht deshalb, spielt es sich wesentlich zäher als der erste Teil. Doch, wer D mochte, wird auch mit diesem wesentlich umfangreicheren Sequel seine Freude haben. Übrigens, der Titel kommt mit sage und schreibe vier CDs daher.

Hersteller: ....Sega
Preis: ....99,- DM
Test: ....

Rating: 5

MARVEL SUPER HEROES (PSX)



Letzte Ausgabe hatten wir schon das Vergnügen, die Saturn-Variante von Capcoms neuestem 2D-Prügler unter die Lupe zu nehmen; die vorliegende PlayStation-Fassung ist eine 100%-ige Kopie davon. Lediglich die Animationen der Fighter können mit denen der RAM-unterstützten der Sega-Version nicht mithalten. Alle Figuren (Hulk, Psylocke, Captain America, Black Heart, Wovlerine, etc.), alle Hintergründe, eben das komplette Spieldesign wurden 1:1 auf Sonys Next Generation-Flagschiff übertragen. Neben der bekannten Street Fighter-Spielmechanik wurden spezielle Marvel-Edelsteine integriert. Sie verleihen ihrem Anwender Superkräfte wie Speed Up, Life Recover oder Super Armor. Das Combo-System geriet einfach wie nie, ein, zwei Punches kombiniert mit einem Special Move ergeben meist schon eine Fünfer-Combo. Das Fazit kann also nur lauten: Wer auf diese Art Spiel steht und eine PlayStation sein eigen nennt, sollte zugreifen. Capcom-Zweikampfgames sind immer eine Investition wert. Aber das wußtet Ihr ja bestimmt schon, oder...?

Hersteller: Virgin Interactive
Preis: ....89,- DM
Test: .... FG 11/97(Saturn)

Rating: 8

TETRIS PLUS (PSX)



Langsam, aber sicher verbreitert sich das Repertoire der Denkspiele auf den Next Generation-Konsolen. Da darf natürlich auch der Klassiker des Denkspielgenres nicht fehlen. Mit Jalecos Version der russischen Knobelkunst, werden vier verschiedene Game-Modi ausgeliefert. Neben der klassischen Version, die um einige Geschwindigkeitsveränderungen erweitert wurde, befindet sich der Zwei-Spieler-Modus und eine Edit-Option auf der CD. Mit ihr kann man sich seine eigenen Probleme in der Welt der Bauklötze kreieren. Die mit Abstand interessanteste Neuerung findet sich aber im Puzzle-Modus. Auf verschiedenen Teilen der Erde versucht der Spieler, einem Wissenschaftler den Weg zum unteren Ende des Screens zu öffnen, indem er die vorgegebenen Reihen unter seinen Füßen verschwinden läßt. Wie nicht anders zu erwarten war, läßt die technische Seite zu wünschen übrig, was aber der guten Spielbarkeit keinen Abbruch tut. Alles in allem hat sich Tetris Plus den Charme des Klassikers bewahrt. Wer noch kein Tetris-Game sein Eigen nennt, der kann uneingeschränkt zugreifen. Die Verbesserungen sind allerdings nicht so tiefgreifend, daß man einen erneuten Kauf empfehlen kann.

Hersteller: ....Virgin
Preis: ....89,- DM
Test: ....

Rating: 8

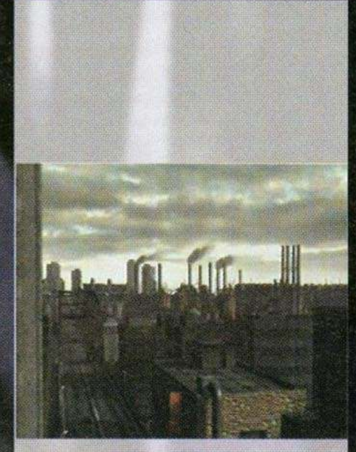
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK (SATURN)



Obwohl der zweite Teil des Hollywood-Megasellers mangels Aha-Effekts, die Zuschauerzahlen des Vorgängers nicht toppen konnte, verspricht die Konsolenumsetzung von Lost Worlds bessere Verkaufszahlen einzuheimsen, als damals die Konvertierung des ersten Teils auf 16-Bitter und Nintendos Handheld. Ihr schlüpft im Verlauf des Spielgeschehens, neben eines kleinen Compy-Sauriers oder eines Dinosaurierjägers, noch in die Rolle eines Velociraptoren, des T-Rex und der neugierigen Wissenschaftlerin Sarah, um 30 hartnäckige Level zu absolvieren. Sehr schön gezeichnete Grafiken motivieren ebenso wie das abwechslungsreich gestaltete Leveldesign. Da die vorliegende Saturn-Version nahezu identisch mit der PlayStation-Variante ist, haben wir von einem ausführlichen Saturn-Test abgesehen. Wer also auf ein gnadenlos schweres Plattformspiel mit einem nicht zu verachtenden Blutfaktor steht, ist mit Vergessene Welt bestens bedient.

Hersteller: .....Appaloosa
Preis: ....99,- DM
Test: ......FG 10/97(PSX)

Rating: 8



Front Mission 2

PSX/Squaresoft

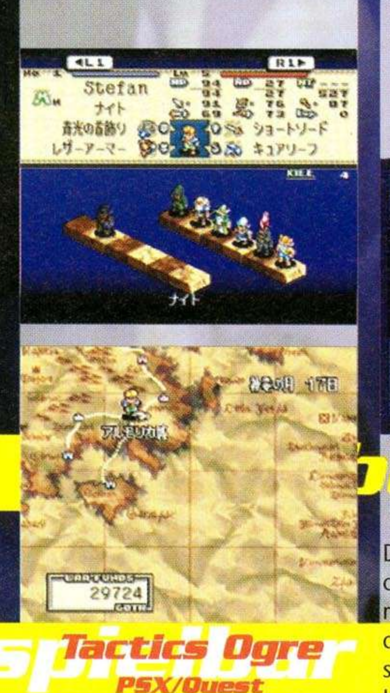
Mech-Liebhaber aufgepaßt, FM2 ist ein reinrassiges Strategiespiel aus dem renommierten Hause Squaresoft. Ähnlich wie bei der SNES-Version sind alle Menüs der PlayStation-Fortsetzung komplett in Englisch gehalten, so daß wir uns nur bei der Storyline mit japanischen Schriftzeichen anfreunden müssen. Freunde von Military Commander werden die rundenweise zu ziehenden Kriegsspiele zu schätzen wissen, in denen man die modernen Pendants zu Brettspielen wie Schach finden kann. Die Grafik ist komplett polygonisiert, die selbstablaufenden Kampfsequenzen sind sehr gut in Szene gesetzt, aber leider nicht abschaltbar. Durchaus empfehlenswert.

Prädikat: Spielbar









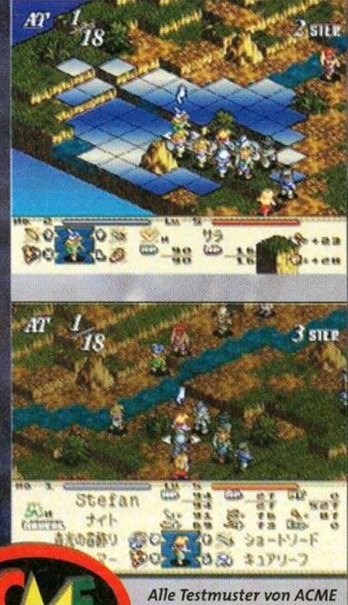
bedingt spielbar

Tactics Ogre

PSX/Quest

Bei diesem Titel handelt es sich fast um eine 1:1-Umsetzung des gleichnamigen SNES-Spiels, das übrigens auch nur in Japan erschien. Um sich einigermaßen vernünftig mit dem Spiel auseinanderzusetzen, muß man eine ganze Menge japanischer Schriftzeichen inhalieren. Mit der Zeit werden sich Hardcore-Strategen jedoch zurechtfinden, weil die Menüs da sind, wo man sie erwartet. Tactics Ogre hat die Tactics-Reihe eingeläutet und kann durchaus als Urahne von Final Fantasy Tactics betrachtet werden. Wer sich angesprochen fühlt, sollte nun den Hörer in die Hand nehmen.

Prädikat: Bedingt Spielbar



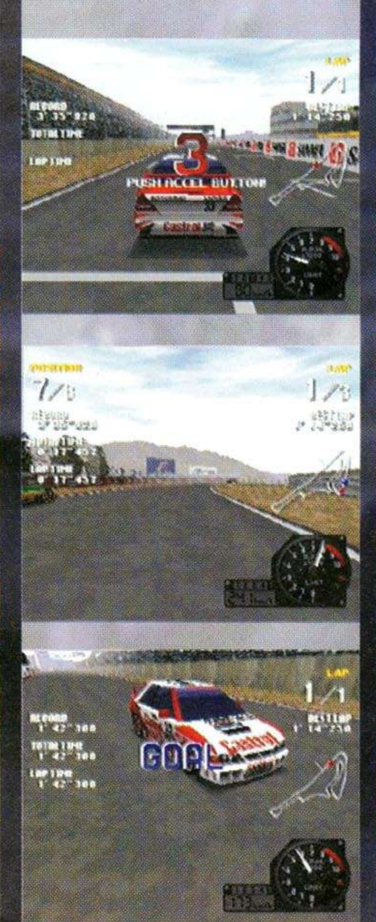


J's Racin'

PSX/Digital Frontier

Den Ungeduldigen unter Euch, die nicht mehr auf Tocas Touring Car warten wollen, sei diese Darstellung der japanischen Touring Car-Szene ans Herz gelegt. Man hat verschiedene Kubikzentimeter-Serien, die man allesamt durchfahren kann. Das Fahrverhalten der Autos ist mit neGcon nach einer gewissen Eingewöhnungsphase gut beherrschbar. Leider sind nur sieben Kurse enthalten, dafür stehen massig verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl. Explizite Tuningoptionen, Split-Screen und alle bekannten Standard-Rennmodi sind enthalten.

Prädikat: Spielbar



unspielbar



Dragon Ball Z Ultimate Battle 22

PSX/Bandai

Die Stars der japanischen Kinderstuben entstammen einer Animeserie, die sich auch als Manga oder Actionfigur in Japan großer Beliebtheit erfreut. Wie man aus dem Titel ableiten kann, stehen 22 Kämpfer zur Auswahl, die in Größe und Form höchst unterschiedlich sind. Man prügelt sich in bester Street Fighter-Manier, also in der zweiten Dimension. Die Kämpfe finden sowohl am Boden als auch in der Luft statt. Leider kann Dragon Ball mit der ebenfalls vorgestellten SF Collection nicht mithalten, Hardcore-Prügler hingegen können jedoch einen Blick riskieren.

Prädikat: Spielbar









Street Fighter Collection

Saturn/Capcom

spielbar

Auf der SF Compilation, die auf zwei CDs gepreßt wurde, befinden sich drei Street Fighter-Teile, nämlich Super Street Fighter 2 bzw. X und Street Fighter Alpha 2 zum Preis von einem Spiel. Was soll man schon noch Neues über die Street Fighter-Serie erzählen, außer daß sich Capcom seit geraumer Zeit einen Spaß daraus macht, die zugegeben brillante Reihe in allen erdenklichen Variationen erneut an die fanatische Spielergemeinde abzusetzen. Ihr wißt mit Sicherheit auch ohne salbungsvolle Worte, ob Ihr die Compilation braucht oder nicht. Die Grafik wirkt auf dem Saturn sehr blaß, die Sprachsamples sind schlecht, die Spielbarkeit jedoch ist gewohnt gut.

Prädikat: Spielbar







bedingt spielbar

Parowars

PSX/Konami

Nein, es ist kein Shoot 'em Up, obwohl wir es mit einem Vertreter der Parodius-Reihe zu tun haben. Vielmehr wurden die lustigen Gestalten wie Pinguin, Osterinselkopf, Schwein, Tintenfisch und das knapp angezogenen Bikinimädchen in alle Arten von Kriegsgerät zwangsversetzt und ballern sich die Finger oder Klauen wund. Obwohl mancher Fan jetzt große Augen bekommen haben dürfte, ist Parowars so von grundauf japanisch, daß es weh tut. Nur die Harten der Harten werden durchblicken, aber die werden ihre Freude haben, denn es ist natürlich kein hundertprozentig ernstzunehmendes Kriegsspiel.

Prädikat: Bedingt spielbar







unspielbar

Linda 3

PSX/Mars

Selten sah man Stefan, den Helden der Japano-Spiele, so irre lachen wie beim Genuß dieses RPGs aus Nipponland. Betrachtet man die Rückseite der Packung, glaubt man noch, die schönen Animezeichnungen hätten etwas mit dem Spiel zu tun. Die Grafik ist allerdings etwa so hübsch wie die ersten Gehversuche auf dem Mega Drive, der Sound beleidigt auch den durch jaherelangen Schlager- und Volksmusik geschändeten Gehörgang eines Akustik-Legasthenikers, und überhaupt ist Linda hoch drei so wichtig für die Spielewelt wie ein Nachfolger für den Atari Jaguar. Trashfreunde sollten zugreifen, denn Linda 3 ist schlimmer als eine Polypen-Verödung ohne Narkose, aber nur halb so lustig.

Prädikat: Unspielbar





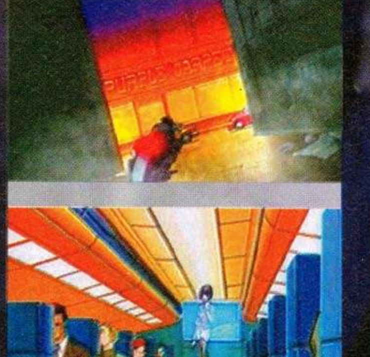
Policenauts

PSX/Konami

Der direkte Nachfolger zum hochgelobten Snatcher würde die Fangemeinde mit Sicherheit nicht enttäuschen, wenn er mit englischen Texten versehen wäre. Das in Japan schon in der Platinum-Serie veröffentlichte Game ist ein reinrassiges Abenteuerspiel. In einer möglichen Zukunft spielt Ihr einen abgehalfterten Policenaut, ein Mitglied einer im Weltraum operierenden Spezialeinheit. Nachdem Eure Frau von einer Autobombe getötet wurde, versucht Ihr, den mysteriösen Fall zu lösen. Aufgelockert wird das Spiel durch Animesequenzen und Ballereinlagen. Unsere Bitte an Konami: Bringt Policenauts in einer Compilation mit Snatcher in Deutsch auf den Markt. Die Spieler würden es Euch danken!

Prädikat: (Leider) Unspielbar













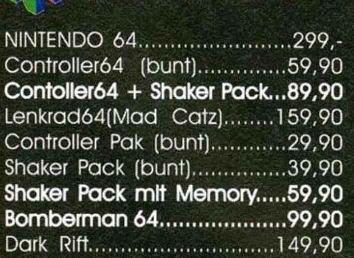


http://www.acme.netcologne.de

0221 - 240 88 00



NINTENDO 64



NINTENDO 64......299,-
Controller64 (bunt)......59,90
Contoller64 + Shaker Pack...89,90
Lenkrad64(Mad Catz)......159,90
Controller Pak (bunt)......29,90
Shaker Pack (bunt)......39,90
Shaker Pack mit Memory......59,90
Bomberman 64......99,90
Dark Rift......149,90
Diddy Kong Racing......99,90
F1 Pole Position......159,90
Lamborghini......159,90
Lylat Wars incl. Rumble......149,90
Mischief Makers......99,90
Top Gear Rally......149,90



PlayStation

PlayStation Value Pack......333,-
PlayStation + 1 x Platinum Software..333,-
PlayStation + RGB-Kabel......333,-
Controller (Sony)......44,90
Dual Analog/Digital Controller mit...79,90
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack......59,90
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit...29,90
Memory Card......39,90
Memory Card Tri-Pack..(3 für 2)......79,80
RGB-Scart-Kabel......29,90
Link-Kabel......29,90
Laserpointer-Gun......129,90
Umbauchip (jp&us)......39,90
Multinorm-Umbau......89,90



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.

Merchandise

Hint-Books......
Final Fantasy VII (us)......39,90
Lost World Jurassic Park (us)......29,90
Tomb Raider......29,90
Turok......29,90

Artbooks......
Macross......39,90
Devil Hunter Yohko......69,90
Ranma 1/2......39,90
Ghost in the Shell......ab 39,90

Poster......ab 5,00
Battle Arena Toshinden 3......20,00
Soulblade DIN A1......25,00
Tekken III (51,5x78,5cm)......25,00
Final Fantasy VII T-Shirts......49,95
Final Fantasy Trading Cards (jp)......14,90

Abe's Odyssee......99,90
Ace Combat II......99,90
Agent Armstrong......89,90
Breath of Fire III us......119,90
Colony Wars......99,90
Command&Conquer II......109,90
Crash Bandicoot 2......99,90
Croc......99,90
Dynasty Warriors(Sangoku Mussou)119,90
Fighting Force us......119,90
Final Fantasy 7 dt......119,90
Final Fantasy 7 us......139,90
Formel 1 '97......109,90
Frogger......99,90
G-Police......109,90
Ghost in the Shell us......119,90
Hercules......99,90



PlayStation

Magic the Gathering......89,90
Marvel Super Heroes......99,90
Monster Truck......99,90
Namco Museum 1-5......je 89,90
Nightmare Creatures......99,90
Nuclear Strike......99,90
Ogre Battle (us)......139,90
Overblood......99,90
Overboard......99,90
Parappa the Rappa......89,90
Rally Cross......89,90
Rapid Racer......89,90
Ray Storm......89,90
Ray Tracers......89,90
Resident Evil D.C......99,90
Risiko......89,90
Rosco McQueen......99,90
Shadow Master......99,90
Soul Blade......99,90
Streetfighter X plus Alpha......99,90
Syndicate Wars......99,90
Super Pang Collection......84,90
Time Crisis+Guncon......159,90
tomb Raider II......99,90
V-Rally......99,90
Wild 9's......99,90
Wild Arms (us)......119,90
Wing Commander IV......99,90

PlayStation Platinum

Alien Trilogy......49,90
Cool Boarders (jp)......59,90
Destruction Derby......49,90
Dragon Ball Z Ultimate Battle (jp)..59,90
Exhumed(jp)......89,90
Formula Circus (jp)......49,90
In the Hunt......59,90
Overblood (jp)......59,90
Rayman......49,90
Ridge Racer Revolution......49,90
Popolocrois(jp)......59,90
Tekken......49,90



プレイステーション

Arc the Lad Monster Game...... 99,90
Arkanoid Returns......99,90
Resident Evil D.C......119,90
Bloody Roar (Action)......119,90
Chokobo's Mysterious Dungeon129,90
Cu-On-Pa......119,90
Deadly Skies (Shooter)......119,90
Dragon Ball Z FB (3D-Fighting)....119,90
Farland Stories (RPG)......129,90
Final Fantasy Tactics (RPG)....119,90
Front Mission Alternative......119,90
Gamera 2000 (Shooter)......119,90
Gradius Gaiden (Shooter)......119,90
Grandoll (Jump'n shoot Lim.Ed).149,90
Gran Turismo (Racing) TOP!!!!...119,90
Gun Bullet (Game Collection)....119,90
J's Racing......119,90
Konami Antiques......99,90
Langrisser 1&2 (RPG)......119,90
Metal Slug (Action-Shooter)......119,90
Midnight Run (Racing)......119,90
Moon (RPG)......119,90
Overdrivin' Skyline Mem......109,90
Police Nauts (Adventure)......79,90
Ragunakyul (RPG)......119,90
Rockman X4 (limited Edition).....139,90
Star Sweep (Puzzle)......109,90
Street Fighter Collection......119,90
World Neverland (Sim)......129,90

MANGA

Akira......39,90
Armitage III......39,90
Battle Angle Alita......29,90
Bounty Hunter......39,90
Bubblegum Crises......49,90
Devil Hunter Yohko......49,90
Ghost in the Shell....39,90
Green Legend Ran49,90
Gun Smith Cats 2..29,90
M.D.Geist II......39,90
Macross......39,90
Moldiver......39,90
Plastic Little......39,90
Rec. of Lodoss War...49,90
Streetfighter II TV Box59,90



Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00*
Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00*
...einfach anrufen
*Laufzeit 24 Monate



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Bei uns im Laden...

- Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
- Internet-Terminals

First Aid

in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

Top Gear Rally
Nintendo64/US-Version

Bonus Cars und Tracks

Jedesmal, wenn Ihr eine Season gewinnt, bekommt Ihr ein neues Auto hinzu. Insgesamt erhaltet Ihr mehr als acht neue Wagen, die Ihr fahren könnt. Ihr beginnt mit folgenden Autos:

Erste Season

1. Type-LD (Lancia Delta)
2. Type-ES (Escort Cosworth)

In späteren Seasons werdet Ihr mit diesen Autos belohnt:

Zweite Season

3. Type-CE (Toyota Celica)
4. Type-IP (Isuzu P)

Dritte Season

5. Type-M3 (BMW M3)
6. Type-SP (Toyota Supra)

Vierte Season

7. Type-NS (Nissan GTIR)
8. Type-RS (Ford RS 200)

Fünfte Season

9. Type-PS (Porsche)

Mirror-Season

10. Milk-Truck
    Um den Milk-Truck zu erhalten, solltet Ihr die sechs Seasons (Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Professional und Expert) gewinnen.
11. Das Helm-Auto
    Um das Helmet-Car zu erhalten, solltet Ihr die sechs Seasons im zweiten Jahr gewinnen.

Nach mehreren Jahren erhaltet Ihr folgende Wagen (sechs Seasons entsprechen einem Jahr):

12. Cupra (Eiswürfel-Auto)
    Um das Cupra-Car zu erhalten, solltet Ihr die sechs Seasons im dritten Jahr gewinnen.
13. Beach Ball-Car
    Um das Beach Ball-Car zu erhalten solltet Ihr die sechs Seasons im vierten Jahr gewinnen.

Mirror-Cars

Beendet das fünfte Jahr (die 30. Season), und Ihr könnt Eure Autos von normal auf Mirror-Look umfärben, indem Ihr im Auto-Auswahlmenü uC drückt. Das Auto ist komplett mit einem Lack aus Chrom überzogen und sieht, abhängig von der Umgebung, in der Ihr fahrt, jedesmal anders aus.

Bonus-Kurse

Im Championship-Mode wird der Spieler mit neuen Seasons und verschiedenen Strecken belohnt.

Es gibt fünf Kurse, vier Seasons, Tag- und Nachtrennen und Spiegelstrecken.

Bonus-Tracks:
Strip Mine

Um den Kurs Strip Mine zu erhalten, solltet Ihr bei jedem Rennen der letzten Season (Season 6:Expert) als Erster ins Ziel kommen.

Mirror Strip-Mine:

Um den Kurs Mirror Strip Mine zu erhalten solltet Ihr das gleiche wie bei dem Kurs Strip Mine im zweiten Jahr absolvieren.

Mirror-Tracks:

Sobald Ihr einen Kurs im Championship-Modus gewonnen habt, könnt Ihr ihn auch im Arcade, Time Attack oder Practice-Modus fahren. Wenn Ihr die Mirror-Tracks erfahren habt, so stehen Euch diese auch in den obigen Modi zur Verfügung. Merkt Euch, daß manche Mirror-Tracks erst im zweiten Jahr zum Vorschein kommen.

Credits-Cheat

Ihr könnt Euch die Credits jeder Zeit im Options-Menü anschauen. Aber um die wirklichen Credits zu sehen und einen ersten Blick auf die versteckte Strip Mine Strecke zu werfen, solltet Ihr folgendes tun:

Geht zum Credits-Icon und drückt O,uC,O,O,Z.

Extreme-G
Nintendo64/US,PAL-Version

Fischaugenperspektive

Tippt als Name „FISHEYE" ein, und die Kamera verändert sich in eine Fischaugenlinse. Das Geschwindigkeitsgefühl wird hierdurch viel intensiver.

GoldenEye
Nintendo64/US-Version
Diverses

Den gleichen Charakter viermal anwählen

Um den gleichen Charakter im Mehr-Spieler-Modus für jeden Spieler zu verwenden, geht Ihr folgendermaßen vor: Startet ein Game mit vier Spielern und selektiert den Charakter, den Ihr später für alle Mitspieler verwenden wollt. Selektiert beliebige Charaktere für die restlichen Mitspieler. Verringert nun die Anzahl der Mitspieler von vier Spieler auf drei Spieler und geht zurück in das Charakter-Auswahlmenü. Hier wählt Ihr den gleichen Charakter für den dritten Spieler aus, den Ihr vorher für den vierten Spieler ausgewählt hattet, und wählt beliebige Charaktere für den ersten und zweiten Spieler aus. Verringert wiederum die Anzahl der Spieler von 3 auf 2, geht in das Charakterauswahl-Menü zurück und selektiert den gleichen Charakter, den Ihr schon für den dritten und vierten Spieler ausgewählt habt. Selektiert einen beliebigen Charakter für den ersten Spieler. Jetzt ändert Ihr die Gesamt-Spieler-Anzahl wieder auf vier und startet das Spiel. Wenn Ihr alles richtig befolgt habt, spielen jetzt vier Spieler mit dem gleichen Charakter.

Verschiedene Waffen gleichzeitig in der Hand halten

Mit diesem Trick rennt James Bond mit zwei verschiedenen Waffen gleichzeitig in der Hand herum, wie z.B. einem Maschinengewehr in der rechten Hand und dem Laser aus Moonraker in der linken. In einigen Leveln findet Ihr Waffen, die gleichzeitig getragen werden können. Leider können normalerweise immer nur zwei gleiche Waffen getragen werden. Um dies zu

ändern, wendet Ihr den folgenden Trick an: Geht in das Waffenmenü und sucht Euch eine Stelle heraus, an der zwei Waffensätze nebeneinander liegen, die kombinierbar sind und für die Ihr Munition habt. Dies findet Ihr z.B. im Military-Archive vor, wo Ihr zwei Dostoveis und zwei Klobbs findet. Falls Ihr schon im Besitz des All-Weapon-Cheats seid, sind grundlegend fast alle Waffen kombinierbar. Des weiteren braucht Ihr noch den Trick, Euch auch rückwärts im Waffenmenü bewegen zu können. Haltet dazu die A-Taste und drückt kurz auf die Z-Taste. Geht also in das Waffenmenü und wählt die zwei Kloobs an. Drückt und haltet die A-Taste, drückt zweimal die Z-Taste und laßt die A-Taste wieder los. Drückt noch einmal die A-Taste und drückt danach die Z-Taste zwei- oder dreimal, um beim Wählen der Waffe zu feuern.

Waffe von Wissenschaftler erhalten

Wenn Ihr das Spiel im 00 Agent-Modus oder Secret-Agent-Modus spielt, solltet Ihr einen Wissenschaftler anschießen. Er wird eine DD44 Dostovei ziehen und das Feuer auf Euch eröffnen. Schießt Ihn nieder und sammelt die Waffe auf.

Neuer Charakter für Multiplayer-Modus

Spielt das Spiel im Agent-Mode Ein-Spieler-Modus durch, um alle Feinde im Multiplayer-Modus anzuwählen. Neu hinzugekommen ist Mayday aus dem Film „View to Kill“, Baron Samedi (man lebt nur zweimal), Oddjob (Goldfinger) und Jaws (Moonraker, der Spion, der mich liebte). Jaws ist wegen seiner Größe sehr leicht zu treffen, wohingegen Oddjob sehr schwer abzuballern ist. Nahezu alle Feinde, die im Spiel vorkommen sind jetzt anwählbar, wie z.B. das Schneekommando, die Wissenschaftler und sogar der Helikopter-Pilot.

Bonus-Level

Ihr erhaltet drei neue Szenerien im Multi-Player-Modus, wenn Ihr die folgenden Level im Agent-Modus beendet: das Archive, den Bunker und die Water-Caverns.

Schlagt das Spiel im Secret-Agent-Modus und Ihr könnt im Aztec-Complex spielen. Wenn Ihr das Spiel im 00 Agent-Modus schafft, könnt Ihr im Egyptain-Temple spielen.

Agent Amstrong

PlayStation/PAL-Version

Cheats aktivieren

Leider machen es Euch die Programmierer nicht ganz einfach, die im Spiel versteckten Cheats zu aktivieren. D.h., Ihr müßt Euch zuerst in einen bestimmten Raum begeben, bevor Ihr die Cheats aktivieren könnt. Begebt Euch hierfür in das Head-Quarter, den Raum auf der rechten Seite. Springt auf den Schrank auf der rechten Seite und dreht Euer Gesicht zur Wand. Jetzt drückt Ihr die O-Taste. Ihr hört einen Schuß. Verlaßt den Raum und lauft nach rechts, hinten durch die Türe, die sich jetzt geöffnet hat. Stellt Euch in die Türöffnung und wendet Euch ab. Jetzt sollt Ihr noch einmal die O-Taste drücken. Geht Ihr jetzt nach links in die Vorhalle, so seht Ihr eine Plattform, die sich nach oben und unten bewegt. Springt auf sie und fahrt mit Ihr nach oben. Oben angekommen, springt Ihr nach hinten weg auf das Fenstersims. Geht

nach rechts in das Zimmer, in dem Ihr hiermit den Cheat-Lock des Spiels deaktiviert habt. Geht jetzt in den ersten Level und gebt dort folgende Cheats mit Hilfe des zweiten Joypads ein:

Levelanwahl: △,△,△,□,□,□,X,X,O
Unverwundbarkeit: X,X,X,X,△,O,X,□

Hercules

PlayStation/PAL-Version

Levelcodes

Dreht an den Vasen, um die richtige Bilderfolge für die Anwahl der einzelnen Level einzustellen.

The Hero's Gauntlet: Serpent, Medusa, Coin, Medusa
Centaur's Forest: Centaur, Hercules Silhouette, Minotaur, Archer
The Big Olive: Centaur, Coin, Serpent, Hercules Silhouette
Hydra Canyon: Coin, Gladiator Helmet, Coin, Soldier
Cyclops Attack: Gladiator Helmet, Pegasus, Hercules Silhouette, Archer
Titan Flight: Soldier, Coin, Coin, Thunder Bolt
Passageway of Eternal Torment: Medusa, Soldier, Centaur, Pegasus
Vortex of Souls: Soldier, Lightning Bolt, Soldier, Centaur
End: Pegasus, Soldier, Centaur, Soldier

Overboard

PlayStation/PAL-Version

Levelcodes

A=Anchor, G=Galleon, F=Fish, S=Skull

Level	Barrel1	Barrel2	Barrel3	Barrel4	Barrel5	Barrel6
01	A	A	A	A	A	A
02	G	S	F	A	G	A
03	G	A	S	G	A	F
04	S	G	F	A	A	G
05	F	F	A	G	S	A
06	S	A	A	F	A	G
07	F	A	G	G	G	S
08	A	F	G	S	S	F
09	G	S	S	F	A	S
10	F	S	A	F	S	F
11	F	F	G	S	F	G
12	G	A	G	F	A	F
13	S	S	A	G	F	F
14	G	A	S	F	F	A
15	S	G	S	S	F	G
16	G	F	G	F	G	A
17	A	G	F	S	F	G
18	F	G	A	S	G	F
19	G	F	S	A	A	S
20	S	G	A	F	G	S

Nuclear Strike

Levelcodes

Wenn Ihr einen Level überspringen wollt, solltet Ihr folgende Paßworte eingeben:

Level 2: ....CUTTHROATS
Level 3: ....COUNTDOWN
Level 3b: ....PLUTONIUM
Level 4: ....PUSAN
Level 5: ....ARMAGEDDON

F1'97

PlayStation/Pal-Version

Cheats

Als Ergänzung zu den Cheats im letzten Heft haben wir noch ein paar für Euch herausgefunden.

Wichtig! Einige Cheats funktionieren nicht miteinander. Also, wenn ein Cheat nicht funktioniert, dann solltet Ihr die PlayStation neu starten und das Spiel noch einmal laden!

BILLY BONUS

Hierbei handelt es sich um eine Kombination von mehreren Cheats. Wenn Ihr diesen Cheat eingebt, erhaltet Ihr vier neue Strecken (Adia, Edialeda, Sunob, Sixties) und könnt mit einem Auto der 60er Jahre auf den Rennstrecken herumdüsen. Auf der Strecke Sixties seht Ihr alles in schwarzweiß und Störungsstreifen laufen vertikal über das Bild.

NEAN ALESI
OEAN ALESI
PEAN ALESI
QEAN ALESI

Mit diesen Cheat startet Ihr grundsätzlich immer auf der 16. Strecke namens Suzuka.

LITTLE WEELZ

Die Reifen Eures Rennwagens sind so groß wie die eines Monster-Trucks.

CATS DOGS

Wenn es regnet, fällt kein Wasser, sondern Frösche vom Himmel.

PI MAN

Eure Rennwagen haben keine Räder und Achsen mehr und ziehen einen transparenten Abgasstrahl hinter sich her. Irgendwie erinnern die Autos einen an Fahrzeuge aus wipEout.

Mace: The Dark Age

Nintendo64/US-Version

Cheats

Als Pojo spielen

Um als Pojo zu spielen, müßt Ihr Taria's Execution im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus durchführen. Vor Eurem nächsten Kampf bewegt Ihr den Cursor im Charakter-Auswahl-Menü über das Bild von Taria und drückt die START-Taste. Pojo erscheint auf dem Bildschirm. Haltet die START-Taste weiter gedrückt und drückt die Quick-Taste, um den Charakter auszuwählen.

Zwei-Spieler-Übungsmodus, unendlicher Kampf

Um mit zwei Spielern im „Practice-Mode" zu spielen, solltet Ihr den Cursor über den Menüpunkt PRACTICE im Hauptmenü bringen und die START-Taste auf beiden Pads gleichzeitig drücken. Jetzt wird beiden Spielern angeboten, einen Charakter auszuwählen. Haben beide Spieler ihren Charakter ausgewählt beginnt der Kampf. Es erscheint kein Energiebalken am oberen Bildschirmrand, und der Kampf dauert, aufgrund des fehlenden Zeitlimits, solange, bis Ihr Ihn abbrecht.

Als Ichiro und Gar spielen

Um Gar Gunderson, den Mech Warrior und Ichiro anzuwählen, wartet Ihr auf den Copyright-Bildschirm am Anfang des Spiels (das erste Bild, das erscheint) und drückt hier O,O,O,O,O,O,O,O. Ihr hört ein Geräusch als Bestätigung. Geht dann in das Charakterauswahlmenü, in dem Ichiro und Gar jetzt direkt über dem Bild von Executioner anwählbar sind.

In Machu Pichu spielen

Geht mit dem Cursor über folgende Charaktere und drückt jeweils die START-Taste: Namira, Koyasha und zuletzt Taria. Jetzt könnt Ihr in Machu Pichu, einer der schönsten Hintergründe des Spiels, kämpfen.

Unendlich viele Leben

Dies ist kein wirklicher Cheat. Anyway, Ihr trickst das Spiel so aus, daß es dem Spieler unendlich viele Leben gewährt. Zuerst solltet Ihr Euch vergewissern, daß zwei Controller angeschlossen sind.

Startet jetzt das Ein-Spieler-Spiel, verliert diese Runde und wählt das Continue. Wenn Ihr den nächsten Kampf begonnen habt, drückt Ihr die START-Taste auf dem zweiten Controller und spielt mit. Laßt den zweiten Spieler das Spiel gewinnen und den nächsten Kampf gegen den Computer

verlieren. Wenn Ihr jetzt gefragt werdet, ob Ihr fortfahren wollt, dann drückt Ihr die START-Taste auf dem ersten Controller. Wenn Ihr diese Prozedur mehrmals wiederholt, bekommt Ihr jedesmal ein Leben gutgeschrieben.

Die Farben der Charaktere ändern

Um die Farbe des Charakters zu ändern, mit dem Ihr spielen möchtet, drückt Ihr eine der C-Tasten, L oder R, während Ihr den Charakter auswählt.

Big-Head-Modus

Um diesen Modus zu aktivieren, solltet Ihr folgende drei Charaktere im Auswahlmenü anwählen und jeweils die START-Taste drücken: Ragnar, Al' Rashid und dann Takeshi.

Kleine-Spieler-Modus

Bringt den Cursor der Reihe nach über folgende Charaktere im Auswahlmenü und drückt jeweils die START-Taste: Takeshi, Al'Rashid, Ragnar und dann Xiao Long.

Als Grendal spielen

Einer der Spieler sollte im Zwei-Spieler-Modus drei Siege errungen haben. Begebt Euch danach in das Charakter-Auswahl-Menü. Bringt den Cursor über Executioner und drückt die START-Taste. Jetzt sollte an der Stelle von Executioner Grendal erscheinen. Haltet die START-Taste weiterhin fest und drückt die B-Taste, um den Kampf zu beginnen.

In verschiedenen Runden spielen

Bestimmte Stages können als Hintergrund für den Zwei-Spieler-Modus dadurch angewählt werden, daß Ihr den Cursor über einen bestimmten Charakter bringt, die START-Taste drückt, sie gedrückt haltet und zum nächsten Charakter weitergeht. Wiederholt diese Prozedur hier noch einmal. Alle Codes sind ausschließlich für den Zwei-Spieler-Modus, mit Ausnahme des A.I.-Tricks.

Im Mini Golf-Course spielen:
Koyasha, Mordus Kull, Takeshi
Im Schloß spielen: Mordus Kull, Taria, Ragnar
In SF-Rush spielen: Xiao Long, Al'Rashid, Koyasha
Die A.I. spielen:
Hell Knight, Xiao Long, Dregan, Namira
In der Stage von Grendal spielen:
Namira, Koyasha, Taria

Um eine bestimmte Stage zu selektieren, in der Ihr kämpfen möchtet, geht Ihr mit dem Cursor über den Charakter im Auswahlmenü und drückt viermal die START-Taste. Danach wählt Ihr den Charakter, mit dem Ihr spielen möchtet, aus.

First Aid

Komplett-Lösung Baphomet's Fluch 2

Interview mit zwei Abenteurern

J.O.: Herr Stobbart, Frau Collard, vielen Dank, daß sie sich bereitgestellt haben, unseren Lesern Ihre Geschichte zu erzählen. George, ich würde sie bitten, mit der Geschichte zu beginnen, es fing ja wohl alles in Professor Oubier´s Haus an?

George: Ja, gut. Als erstes untersuchte ich das Bücherregal hinter mir und trat den Holzklotz an der rechten Ecke ab, woraufhin die Spinne das Zeitliche segnete. Am Wandhaken befreite ich mich von meinen Fesseln. Danach hob ich den Giftpfeil und Nicos Tasche auf. Letztere untersuchte ich und fand einige weitere Gegenstände, doch dazu später. Ich öffnete die Kommode links vom umgestürzten Bücherregal und fand eine Flasche Tequila, aus der ich mir auf den Schreck hin einen Schluck genehmigte. Den widerlichen Wurm, den ich gerade noch ausspuckte, hob ich auf. Dann öffnete ich die Schublade, begutachtete die Vase und fand einen Schlüssel. Mit Hilfe des Giftpfeils öffnete ich den Schrank bei der brennenden Tür und nahm den Zylinder auf, indem ich ihn mit Nicos Slip einwickelte. Den Zylinder steckte ich in die Soda-Flasche und löschte das Feuer. Dann verließ ich den Raum und las Nicos Notiz. In der Eingangshalle nahm ich die Zeitung beim Telefon und las sie. Dann rief ich André Lobineau (runzelt die Stirn) an, öffnete die Eingangstür mit dem Schlüssel und ging.

J.O:: Wohin gingen sie dann?

George: Zum Café bei der Kathedrale Montfaucon. Ich sprach den dort sitzenden Polizisten auf seinen Wein an und bestellte beim Kellner eine Tasse Kaffee. Bei der Gelegenheit fragte ich ihn nach der eigenartigen Flasche des Gendarmes und erfuhr, daß sie Absinth enthielt. Kurz darauf kam dieser... André und zeigte mir einen Maya-Stein. Ich ließ ihn meine Vase sehen, und er verwies mich auf eine Galerie im Süden der Stadt. Nachdem er gegangen war trank ich meinen Kaffee und mußte mich fast übergeben. Beim Kellner beschwerte ich mich, was aber nichts half. Dann redete ich nochmals mit dem Polizisten, doch der verfiel in Depressionen, worauf ich ihm den Absinth stehlen konnte.

J.O.: Diese Gallerie im Süden, war das die Glease Gallerie?

George: Ja, genau. Dort traf ich einen seltsamen, dicken Mann. Ich fragte ihn höflich nach seinem Wein, er jedoch warf meine Vase gegen die Wand. Entrüstet sprach ich mit Glease, der mir den Zugang zu seinem Lager aber verweigerte. Als Rache schenkte ich dem fetten Sack zweimal Absinth in seinen Wein. Daraufhin kippte dieser besinnungslos in die Regale. Jetzt konnte ich die Kiste im Lager untersuchen und einen Aufkleber von Marseille abreißen.

J.O: (zündet sich Zigarette an): Wollen Sie auch Madame oder sie, Herr Stobbart?

Nicole: Non, merci.

George: Nein danke. Wo war ich? Ach ja, Marseille. Im Hafen angelangt, wollte ich über den Zaun klettern, worauf mich ein Hund fast zerfleischte. Also sah ich durch das Wächterhausfenster und redete mit dem Wächter. Unter der Hütte im Hafenbecken fand ich einen Bootshaken, mit dem ich eine Flasche aus dem Wasser ziehen konnte. Diese benutzte ich mit dem Deckel des Ofenrohrs an der Hütte und nahm diesen ab. Dann steckte ich die Flasche in das Ofenrohr und betrat die Hütte von unten durch die Falltür. Ich nahm die Hundekekse, ein Stück Kohle und ging zurück zum Hafenbecken. Dort warf ich die Kekse auf die Plattform und zog mit Hilfe des Bootshakens dem Hund den Boden unter den Füßen weg. Jetzt konnte ich ungefährdet über den Zaun klettern und die Treppe ganz links bei den Hallen hochsteigen. Ich öffnete das Fenster, steckte den Haken in den Ventilator dann klopfte ich unten an

der Tür und flüchtete nach kurzem Gespräch schnell aufs Dach. Dort benutzte ich die Fässer zweimal und schon war der gewalttätige Indio im Wasser. Im Inneren der Lagerhalle untersuchte ich die Schreibtischschublade und die Karte darüber. Dann ging ich ganz nach rechts, woraufhin ein gefesselter Indianer auftauchte. Ich befreite ihn mit dem Schlüssel, er floh und ich hatte die Handschellen in der Hand. Kopfschüttelnd betrat ich den Aufzug und fuhr nach oben. Dort angekommen schob ich die Kiste in die Lichtschranke, um den Aufzug zu stoppen. Ich schaltete das Licht an und untersuchte den Riß im Boden, vor der Bretterwand. Ich betrat den Geheimraum, befreite Nico und hob die Statue auf. Das Klebeband nahm ich als endgültige Blockade für den Aufzug, die Kisten schob ich so zurecht, daß ich die Hydraulikhebebühne verwenden konnte. Mit dem Seil verband ich Statue und Seilwinde, danach ließ ich die Hebebühne herunter. Da ich die Statue alleine nicht bewegen konnte, bat ich Nico um Hilfe. Wir verließen den Raum durch die zerbrochene Tür und benutzten die Handschellen mit dem Seil außerhalb.

Nico: Woraufhin wir im Hafenbecken landeten.

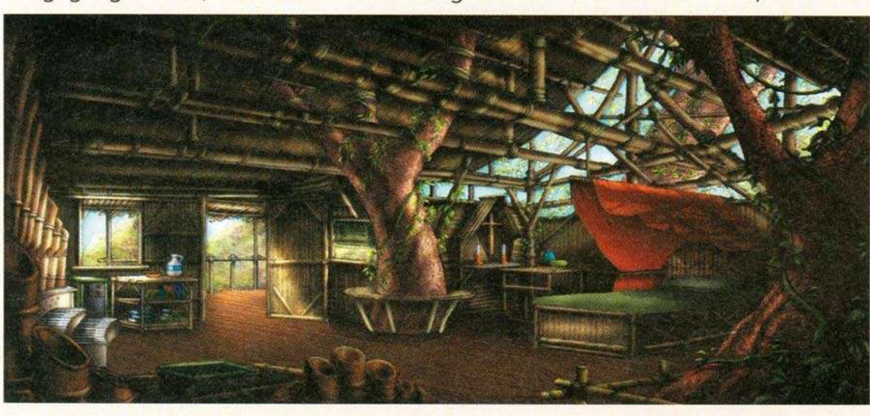
George (lächelt verlegen): Nun ja, ... tja, ... kurz darauf fuhren wir jedenfalls nach Quaramonte. Dort sprach ich mit allen Leuten, untersuchte im Büro der Polizei die Karte, sprach mit Nico darüber und bat sie, den verrückten General abzulenken (Nico blitzt bösartig mit den Augen, George grinst und wird rot). Nachdem Nico mit ihm verschwunden war, bat ich Renaldo, mit Pearl die Pyramiden zu besuchen. Als er gegangen war, sah ich mich im Gefängnis um und holte den Sprengsatz aus dem Minenbüro. Zurück im Gefängnis überraschte mich Renaldo, ruck-zuck war ich ebenfalls gefangen. Nico, dein Part.

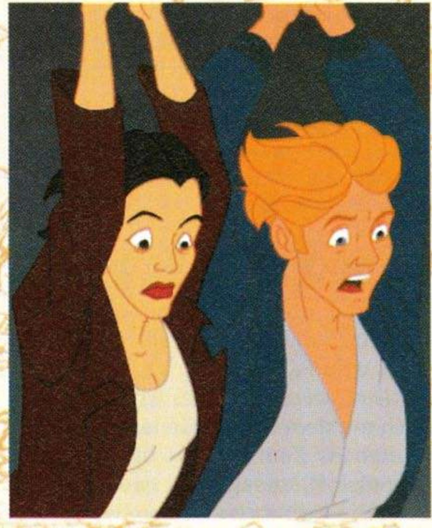
Nico: Merci, George! Ich unterhielt mich mit dem Macho-General bis seine Mutter ins Zimmer rauschte und das Gespräch, Gott sei Dank, beendete.

George: Währenddessen versuchte ich im Gefängnis mein Glück. Ich sprach mit Miguel und bat ihn, mir sein Seil zu geben, welches ich am Fenster befestigte, das andere Ende knotete Duane an seinen Truck, er fuhr an und voilà, ich war frei. Uns gelang die Flucht, aber nachts wurde unser Boot im Fluß versenkt, am nächsten Morgen erwachte ich ohne Nico aus meiner Ohnmacht.

J.O.: Wie, ohne Nico? Wo war sie denn?

George: Alles der Reihe nach, vielleicht will ich jetzt doch eine Zigarette?....Danke...(Zündet sie an und nimmt einen kräftigen Zug).FFFF... Gut. Ich lief nach links weg vom Fluß und nahm die Weinreben von der kaputten Maschine. Dann benutzte ich die kleine Steinstatue mit dem Wasserrad. Schnell Oubiers Bankauszüge auf das Laub gelegt, die ganze Prozedur mit der Statue nochmals, und der Priester kam aus seiner Hütte. Er sagte mir, Nico sei von einer Schlange gebissen worden und er würde mich zum Schamanen mit dem Gegenmittel führen, wenn ich seinen Kragen plättete. Also benutzte ich die Weinrebe und den Kragen mit den vier Steinen neben seinem Baumhaus, fertig gemangelt gab ich ihm den Kragen zurück. Im Eingeborenendorf verlangten die Wachen ein Geschenk für den Schamanen. Ich gab ihnen die Hundekekse, die der





Medizinmann eilig verspeiste. Da er Nachschub verlangte, packte ich den Koyotenstein in die Keksbox und gab sie den Wachen. Daraufhin wurde ich endlich zum Schamanen vorgelassen, der mir nach einem ausführlichen Gespräch und der Bitte, ihm die drei verschollenen Mayasteine zu besorgen, die Wurzel zu Nicos Rettung gab. Die Wurzel plättete ich vor Huberts Haus auf gleiche Art wie den Kragen, den Saft fing ich mit dem Ofenrohrdeckel auf. Nachdem ich Nico das Getränk eingeflößt hatte, flog ich auf der Suche nach Stein eins in die Karibik, Nico nach London.

J.O.: Bestes Teamwork, wie?

Nico: Ich hatte ja keine Wahl.

George: Wir sind mittlerweile ja eingespielt. In Ketch´s Landing angekommen redete ich mit dem Vermesser Bronson. Ich benutzte den Theodolit und ging zum Steg, um mit dem kleinen Rio zu sprechen. Danach lief ich zu Ketch´s Haus, wo ich mit den beiden Schwestern redete. Dann stieg ich die Leiter hinauf, alsdann begutachtete ich Türen und Fenster. Ich spielte ein wenig mit der Katze und unterhielt mich erneut mit den beiden Damen. Zurück am Strand sprach ich nochmals mit Bronson, danach plauderte ich ein wenig mit Rio, dem ich meinen Wurm gab. Ein kurzer Abstecher zu Ketchs Haus und wieder zurück zum Steg, wurde ich Zeuge, wie der Kleine ein Fahrrad herausfischte. Ich untersuchte den rostigen Haufen und fand ein Gummiseil, das ich bei Ketchs Haus mit dem rechten Flaggenmast verband. Jetzt holte ich bei Rio noch schnell den versprochenen Fisch, verband ihn mit dem Gummiseil und konnte den Ball der nun abgelenkten Katze aufnehmen. Dann nahm ich das Gummiseil und benutzte es mit dem Ast an der Klippe. Mit Hilfe des Balles und des Katapults schoß ich den Marker vom Flaggenmast, woraufhin Bronson kam und den zweiten Marker zu befestigen suchte. Ich zog ihm die Leiter weg, nahm den heruntergefallenen Marker, holte den Theodolit und Bronsons Pläne vom Strand, letztere zeigte ich erst Rio und dann den Schwestern. Diese wurden mächtig sauer, piesackten Bronson ein wenig und gewährten mir Zugang zum Haus. Dann.....

Nico: Ruhe, George, jetzt bin ich an der Reihe.

George: Entschuldige Schatz, bitte fahr Du fort.

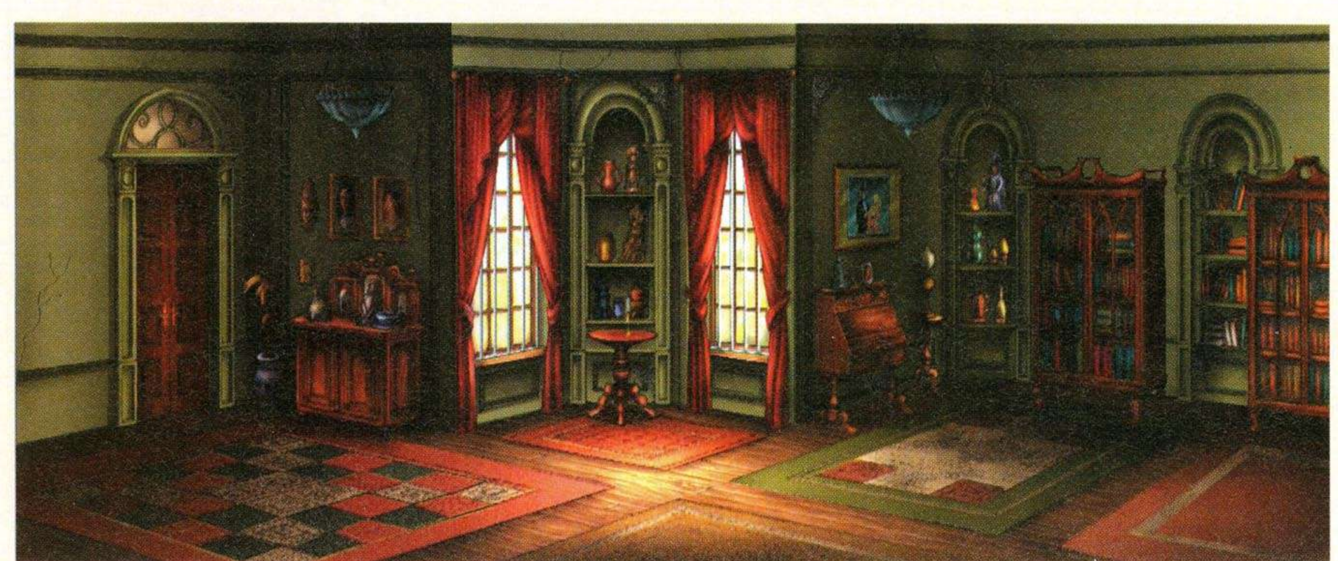
Nico: Danke. In London angekommen, fuhr ich erst einmal zum britischen Museum. Ich betrachtete den Stein ganz rechts und stellte fest, daß es der Jaguar-Stein war. Dann sprach ich mit der Museumswache und untersuchte meine Tasche. Ich nahm den Schlüssel von der nunmehr leeren Ausstellungsvitrine und schloß damit den Kasten mit dem Dolch auf, nahm Dolch und Schlüssel und sprach erneut mit dem Wachmann. Weil dieser mich nicht gehen lassen wollte, zog ich den Vorhang beiseite, öffnete die Türe mit dem Dolch und verschwand klammheimlich. Jetzt bist Du wieder dran, George.

George: Im Inneren des Hauses angekommen, nahm ich die Feder vom Schreibtisch. Dann stellte ich die Lampe auf den Schreibtisch, faltete die Karte zusammen und legte sie ebenfalls hinüber. Jetzt öffnete ich die Truhe und sprach mit der kleinen Emily. Ich betrachtete das Bild von Ketch und bat Emily, mir ihr Kreuz zu geben, was sie aber nicht wollte. Ratsuchend ging ich zu Rio, lies die Katze mit der Feder spielen und sammelte die Fetzen auf. Zurück am Steg gab ich dem Indio die Federfetzen und bekam die Muschel. In Ketch´s Haus tauschte ich mit der Kleinen und steckte das Kreuz in den Federhalter am Schreibtisch. Auf der Karte konnte man jetzt die Lage des Schatzes ablesen, Rio fuhr mich mit seinem Boot nach Zombie Island. Dort angekommen betrachtete ich Boot und Felsen, bat Rio um sein Netz und warf dieses auf den Felsvorsprung. Dann kletterte ich nach oben. Entschuldigung, wo ist bitte die Toilette.

J.O.: Direkt nach dem Eingang zu den Redaktionsräumen links, aber Vorsicht, nicht Kai beim Rendern stören.

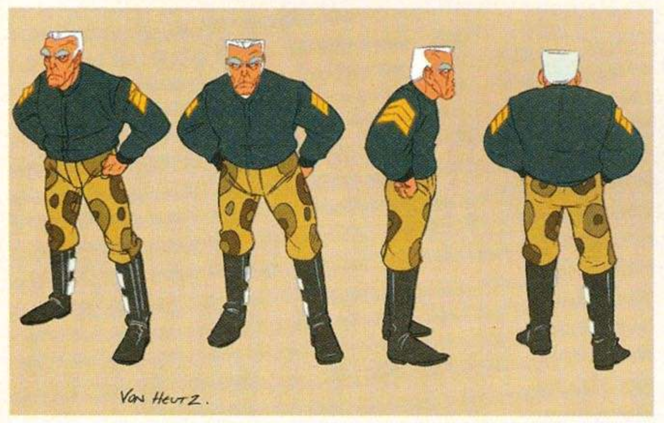
George: Klar, kein Problem, danke. (George verläßt den Raum)

Nico: Na gut, dann erzähle ich weiter. Nach schier endlos langen Gängen fand ich mich in einem stillgelegten U-Bahnhof wieder. An der Schokoladenmaschine benutzte ich die Haarnadel mit dem Münzeinwurf und nahm den Penny auf, nur um ihn wieder oben



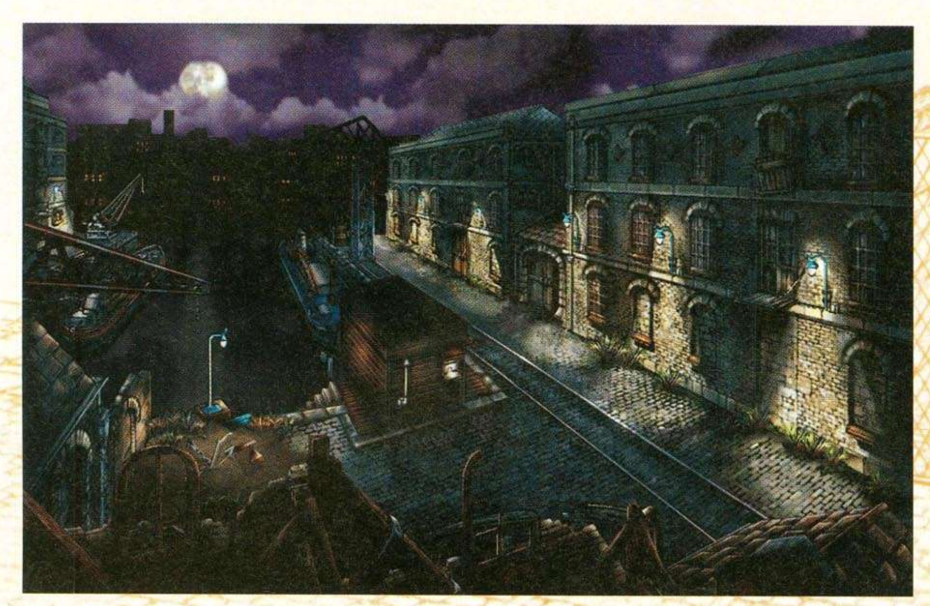
einzuwerfen. Voilà, ein Schokoladenriegel und auch der Penny kullerte wieder heraus. Ihn warf ich in die Waage und erhielt eine Karte. Ich öffnete den Kasten an der Wand mit Hilfe der Karte, stellte das Signal auf Rot und fuhr mit dem Zug zum Hafen... Oh, George kommt zurück.

George (setzt sich): So, da bin ich wieder. Wo war ich stehengeblieben? Ach ja, Zombie Island. Am Ende der Klippe angelangt, lief ich in den oberen Dschungelweg. Beim Sumpf hob ich eine Rute auf. Als ich weiter ging, fand ich eine Höhle mit einem Tier darin. Ich stocherte mit der Rute darin herum, bis das unbekannte Lebewesen das Ende abbiß. Noch den Pfeil mit dem Halm benutzt und schon hatte ich ein perfektes Blasrohr. Zweimal nach links und schon war ich aus dem Dschungel draußen. Dann lief ich den Weg nach rechts weiter. Den Eber, der mir den Weg versperrte, jagte ich mit Hilfe des Blasrohrs weg und rettete mich im letzten Moment mit einem Griff nach dem losen Ast. Beim spitzen Felsen entfernte ich den Efeu, woraufhin ich das Netz mit dem Marker und den Ranken über den Stein warf. Dann verließ ich das Bild nach hinten und erstieg nach kurzer Suche ein Plateau, auf dem ich die ganze Insel überblicken konnte. Jetzt untersuchte ich den Boden, stellte den Theodolit auf und sah hindurch. Lange genug nach rechts gedreht, bis ich den blinkenden Felsen sah, die Formation im Hintergrund angeklickt, und schon wußte ich wo der Schatz vergraben war. Das Plateau verließ ich über den Weg rechts.



Nico: Mittlerweile war ich im Londoner Hafen angekommen. Ich ging schnell hinter der mittleren Kiste in Deckung. Als der Wachmann bei Pablo angekommen war, öffnete ich die Tür links auf dem Boot und kletterte die Leiter nach oben. Die Wache betrat den Raum, schnell schloß ich die Tür und versperrte sie mit dem Wischmob. Dann mußte ich durch´s Bullauge zusehen, wie Professor Oubier kaltblütig ermordet wurde. Ich betrat den Raum, untersuchte Oubier, stellte fest, daß er tot war und nahm den Jaguarstein. Karzak versuchte mich zu überwältigen, doch ich stieß ihm den Dolch ins Bein. Jetzt hätte ich gerne auch eine Zigarette, bitte... Merci beaucoup.

George: Beruhige Dich, Liebes. Gut, ich fahre fort. Im Landesinneren platzte ich mitten in laufende Filmaufnahmen hinein. Ich nahm mir vom Tisch links hinten den Sirup, einen Pfannkuchen und die Brötchen, und untersuchte den summenden Busch. Dann sprach ich mit allen Personen und bot Bert einen Pfannkuchen an, gleich darauf noch einen, dies-



mal mit Sirup gefüllt, worauf sich der ungeschickte Stuntman über und über bekleckerte. Nach zwei gezielten Brötchenwürfen in den Busch griffen die Hornissen den armen Kerl an. Danach drehte das Team an der Küste. Als ich den Kamerawagen bewegen wollte, stellte ich fest, daß er im Sand steckte. Also untersuchte ich die Handkamera und redete mit Bert über die Steinsäule im Hintergrund. Noch ein kurzer Plausch mit dem Regisseur und schon durfte ich als Stuntman in die Höhle, wo ich den Adlerstein fand.

Nico: Auch ich hatte jetzt endlich Glück. In der Hütte links lag der Mayastein, an dem ich mir erstmal die Finger verbrannte. Als ich das Wasserfaß umwerfen wollte, gelang mir das nur mit Hilfe des netten Titipoco. Jetzt konnte ich endlich, den durch das Wasser gekühlten Koyotenstein einstecken und durch den linken Ausgang zur Pyramide kommen. Dort schnitt ich mit dem Dolch die Benzinleitung des Generators durch. Dann entfernte ich den Zylinder und goß das Benzin aus dem Schlauch hinein. Jetzt goß ich alles in die Öffnung der rechten Maschine und drückte den Knopf. Schnell das Seil eingesteckt, den Aufzug untersucht, und mit Titipoco geredet. Ich machte die Maschine aus und befestigte den Strick daran, danach schaltete ich sie wieder ein. Nun benutzte ich den Hebel, redete mit meinem neuen Freund und stellte mich auf die Plattform. Oben angekommen, sah ich mit Entsetzen, daß George geopfert werden sollte. Ich nahm den Munitionsgurt und fuhr wieder nach unten, wo ich die Fackel griff und Titipoco bat, sie anzuzünden. Den brennenden Stab warf ich in die Benzinpfütze, dazu den Munitionsgurt, schon ergriffen die Wachen die Flucht. Nachdem ich wieder hochgefahren war, überzeugte ich den General, seinen Posten zu verlassen, dann befreite ich George (nimmt Georges Hand und drückt sie). In der Pyramide betätigte ich beide Hebel, nichts passierte. Ich bat George, mir zu helfen, beide umzulegen, worauf wir in die Tiefe stürzten. Rechts entdeckte ich einen Geheimgang, den ich mit Hilfe eines Puzzles öffnen konnte. Ich mußte nur die Räder so drehen, daß zwei gleiche Symbole zwischen ihnen auftauchten, noch die richtige Steintafel hinein und das ein paar mal. Weiter rechts im Raum waren noch vier weitere Bilder, also das ganze noch mal und schon konnte ich durch den Geheimgang laufen.

George: Ich hatte es nicht ganz so einfach. Nachdem ich den Schalter am Bild an der Wand untersuchte, bat ich Titpoco, die Fackel anzuzünden, dann zog ich am Hebel. Zum zweiten mal riß es mir den Boden weg und ich fiel in die Tiefe. Unten angekommen, legte ich einen Schalter um und ging nach links ins nächste Zimmer. Dort zog ich am rechten Hebel. Im langen Gang drückte ich den naheliegensten Schalter und ging durch die Tür im Vordergrund. Jetzt nahm ich die Fackel, zündete die große an der Wand an, drückte den Hebel und verschwand über die Treppe rechts. Erneut betätigte ich einen Schalter, ging zu den Treppenstufen und.....was ist los, Herr Ossent?

J.O.: Irgendwas stimmt mit dem Aufnahmeband nicht,...oh...die Batterie... verdammt ...Götz ...Kai ....Holger ...verdao ....Beep.

That's all folks



charts

Lesercharts / Oktober
1. V-Rally (PS)
2. Formel 1 '97 (PS)
3. ISS 64 (N64)
4. Resident Evil (PS/SAT)
5. Oddw.: Abe's Oddysee (PS)
6. Tomb Raider (PS/SAT)
7. Warcraft II (PS/SAT)
8. Vergessene Welt (PS)
9. Final Fantasy VII (PS)
10. Lylat Wars (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 30. November 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / PLAYGROUND
1. Resident Evil D.C. (PS)
2. Nuclear Strike (PS)
3. Formel 1 '97 (PS)
4. Oddw.: Abe's Oddysee (PS)
5. Croc (PS)
6. Bio Hazard D.C. (PS)
7. Final Fantasy VII (PS)
8. Lylat Wars (N64)
9. Vergessene Welt (PS)
10. Agent Armstrong (PS)

FUN GENERATION - CHARTS
1. Final Fantasy VII (PS)
2. Tomb Raider 2 (PS)
3. Diddy Kong Racing (N64)
4. Command & Conquer 2: (PS)
5. V-Rally (PS)
6. Oddw.: Abe's Oddysee (PS)
7. G-Police (PS)
8. Warcraft II (PS/SAT)
9. NFL Quarterback Club (N64)
10. Pandemonium 2 (PS)

Die Gewinner aus Fun Generation 11/97:

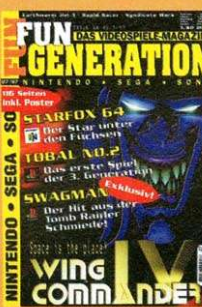
1. H. Reinhardt > D.dorf
2. R. Rutkowski > D.mund
3. W. Gröger > Riedlingen

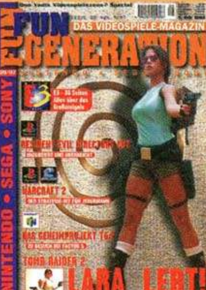
back issues











FG 3/96	☐	FG 1/97	☐	FG 7/97	☐
FG 8/96	☐	FG 2/97	☐	FG 8/97	☐
FG 10/96	☐	FG 4/97	☐	FG 9/97	☐
FG 11/96	☐	FG 5/97	☐	FG 10/97	☐
FG 12/96	☐	FG 6/97	☐	FG 11/97	☐

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

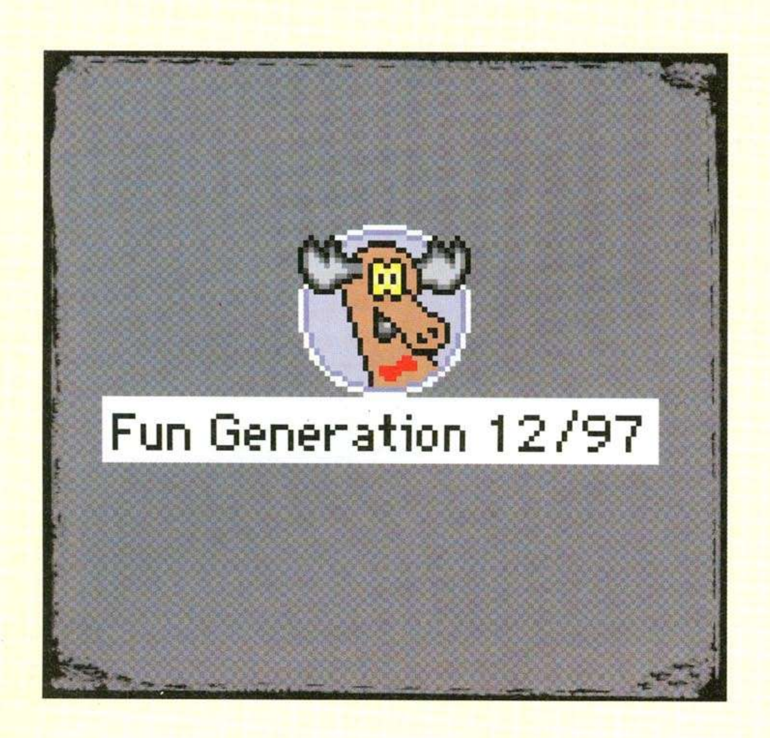
Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg



▶ Alle Jahre wieder...

Große Weihnachtsverlosung

Bescherung mit Fun Generation

▶ Drift King

Test Drive 4

Konkurrenz für NFS?

▶ Keine Winterpause!

Power Soccer 2

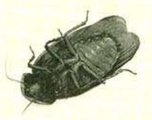
Psygnosis' Game auf dem Prüfstand.

▶ Mein Käfer

Bug Riders



Was man auf einem Chitin-Rücken so alles erleben kann.

No. 24 am Kiosk ...
ab dem 17.12.1997

Impressum

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Holger Gößmann

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen,
Alexandra Richter

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer,
Uwe Dietrich, Gunter Glos, Stefan Hellert,
Marcus Karyoti, René Schirmer,
Rabea Schmiedehausen,
Bastian Lurz, Wolfgang Müller,
Philipp Noack, Julian Ossent

Titel: BMG / Crystal Dynamics

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: MDK, Daft-Punk - Live mit BIG W, Macaroni-Pizza-service, Rabea & Götz Polterabend, Rabea & Götz Hochzeit, Marcus' Durchhaltevermögen & die neuen Mitbewerber

Special Thanx: Nabiha, Acclaim, Sony, Dynatex, Nintendo, OIT & GZ Games

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Schlager des Monats: Mikaela - Bata Ilic








GT Interactive
Expect the unexpected:
Nix für Sonntagsfahrer.
San Francisco
RUSH
EXTREME RACING
NINTENDO64
PlayStation
Du brauchst Fahrkünste wie ein Racing-As. Du brauchst Ortskenntnisse wie ein Taxi-Driver. Aber vor allem brauchst Du Nerven aus Stahl – denn in San Francisco Rush kannst Du alle Verkehrsregeln vergessen: Du krachst durch Straßensperren, Schaufenster und driftest mit kreischenden Bremsen durch geheime Abkürzungen – kreuz und quer, wie Du willst. Also, steig ein! Ab November.
MIDWAY
San Francisco Rush Extreme Racing™©1996 Atari Games Corporation. All rights reserved. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. San Fransico Rush Extreme Racing is a trademark of Atari Games Corporation.
Engine sound development by David Reisner. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Atari Games Corporation. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
Büro X








Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.







Vertrieb Konami 069/95081222



Laut und in Farbe: Soundeffekte und Darstellungen.

Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.

Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.



Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.



Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.